AMSTRAD MAGAZINE

N°17
DECEMBRE
1986
19 F

l'événement

AMSTRAD EXPO



LE PLAN
PAGES 14, 15

ENQUETE : COMMERCIALISATION DU PC 1512



L'UNIVERS DU LOGICIEL C'EST COCONUT

COCONUT : 2 POINTS DE VENTE
COCONUT : 6 SERVICES
+ accueil, conseil, essais, vente, échange, reprise des programmes achetés chez nous...

COCONUT
RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS Ø 43.55.63.00
DU LUNDI AU SAMEDI 10h a 19h
METRO OBERKAMPF

+ de 1000 TITRES

COCONUT
MONTPARNASSE
29, rue Raymond-Losserand
75014 PARIS Ø 43.22.70.85
10h a 19h FERME LE LUNDI
METRO PERNETY

SPECIAL NOEL

Joystick MOONRAKER .... **49 F**

LOGICIELS AMSTRAD CPC 464/664/6128

CARTOUCHE MIRAGE	570 K
MULTIFACE 2	570 K
ELIXIR	99
STRIFE	99
TENEBRES	99
ATTENTAT	145 D
AVENGER	110
AVENGER	169 D
ANTIRIAD	89
ALIENS 2	110
ALIENS 2	150 D
AFFAIRE SYDNEY	140
AFFAIRE SYDNEY	190 D
ACTIVATOR	95
ACTIVATOR	149 D
AFFAIRE VERA CRUZ	169
AFFAIRE VERA CRUZ	195 D
AIGLE D'OR	180
AIGLE D'OR	210 D
AIRWOLF	95
BOB WINNER	179 D
BREAK TRHU	89
BOBBY BEARING	99
BASKET BALL	110
BILLY BANLIEUE	139
BILLY BANLIEUE	199 D
BACTRON	139
BACTRON	189 D
BIGGLES	95
BIGGLES	145 D
BRIDGE	250
BATMAN	89
BATMAN	145 D
BOMB JACK	95
BOULDERDASH 3	99
BATAILLE D'ANGLETERRE	110
BATAILLE D'ANGLETERRE	190 D
CAMELOT WARRIOR	99
CRYSTAL CASTLES	95
CHAMPIONSHIP WRESTLING	99
CYBERUN	95
CAULDRON	89
CAULDRON II	89
CAULDRON II	145 D
COLOSSUS CHESS 4	130
COLOSSUS CHESS 4	175 D
CALCULMAT	450 D
COMMANDO	85
COMMANDO	175 D
COMPUTER HITS 10 VOL. 3	110
DEEP STRIKE	99
DR WHO	110
DR WHO	169 D
DEACTIVATOR	99
DEACTIVATOR	169 D
DRUID	99
DRAGON'S LAIR	110
DYNAMITE DAN 2	110
DOOMSDARK REVENGE	110
DAN DARE	90
DAN DARE	175 D
D.A.M.S.	295
D.A.M.S.	395 D
DATAMAT	450 D
DESERT FOX	95
DAMBUSTERS	99
EXPRESS RAIDER	110
ELITE EN FRANCAIS	190
ELITE	270 D
FUTURE KNIGHT	110
FUTURE KNIGHT	169 D
FIRELORD	95
FIRELORD	149 D
FIST 2	99
FROSTBYTE	95
FROSTBYTE	145 D
FOOTBALL MANAGER	110
FAIRLIGHT	95
FIGHTER PILOT	89
GLIDER RIDER	99
GLIDER RIDER	145 D
GAUNTLET	110
GRAND PRIX 500CC	149
GRAND PRIX 500CC	190 D
GALVAN	89
GALVAN	149 D
GLADIATOR	99
GLADIATOR	175 D
GHOST'N GOBLINS	85
GHOST'N' GOBLINS	145 D
GHOSTBUSTERS	110
GHOSTBUSTERS	169 D
GOLIATH	120
GREEN BERET	85
GREEN BERET	145 D
HACKER 2	99
HACKER 2	160 D
HOLE IN ONE	69
HI-JACK	110
HEARTLAND	99
HIGHLANDER	90
HYPERSPORTS	95
HYPERSPORTS	169 D
HACKER	110
HACKER	175 D
HUMAN TORCH	90
HUNCHBACK 3	110
HARRIER STRIKE FORCE	95
ICON JOHN	95
ICON JOHN	160
IMAGE SYSTEM	190
IMAGE SYSTEM	250 D
IMPOSSIBLE MISSION	95
IMPOSSIBLE MISSION	190 D
INFILTRATOR	95
INTERNATIONAL KARATE	89
INTERNATIONAL RUGBY	110
JEUX SANS FRONTIERES	90
JOHNNY REB II	95
JEWELS OF DARKNESS	190
KID KIT	299 C/D
KUNG FU MASTER	85
KUNG FU MASTER	145 D
KNIGHT GAMES	89
KNIGHT GAMES	125 D
KNIGHT RIDER	89
LES PASSAGERS DU VENT (CPC6128)	290 D
LES AVENTURES DE JACK BURTON	110
LES AVENTURES DE JACK BURTON	150 D
LE SECRET DU TOMBEAU	150
LE SECRET DU TOMBEAU	190 D
LE PACTE	199 D
LIGHTFORCE	99
LEGIONS OF DEATH	110
LAW OF THE WEST	110
LES MINES DU ROI AQUANTUS	140
LES MINES DU ROI AQUANTUS	195 D
LEADER BOARD	99
L'HERITAGE	165
L'HERITAGE	210 D
LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	180
LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	220 D
LA GESTE D'ARTILLAC	240 C/D
MAG MAX	89
M.G.T.	140
M.G.T.	180 D
MIAMI VICE	89
MASTER OF THE UNIVERSE	110
MARACAIBO	139
MARACAIBO	189 D
MISSION ELEVATOR	99
MISSION ELEVATOR	170 D
MERMAID MADNESS	99
MOVIE	85
MOVIE	169 D
MEURTRE A GRANDE VITESSE	180
MEURTRES SUR ATLANTIQUE	210
MEURTRES SUR ATLANTIQUE	260 D
MERCENAIRE	99
MUSIC SYSTEM	195
MUSIC SYSTEM	235 D
NUCLEAR DEFENCE	99
NOW GAMES 3	120
NEXUS	95
NEXUS	145
NOMAD	99
ONE	120
ONE	240 D
PYRAMIDES D'ATLANTYS	149
PYRAMIDES D'ATLANTYS	190 D
POPEYE	99
PUB GAMES	99
POWERPLAY	99
PRODIGY	99
PRODIGY	160 D
PSI 5 TRADING COMPANY	95
PAPERBOY	89
PING-PONG	89
PING-PONG	160 D
QUESTPROBE	110
RETURN TO OZ	95
RODEO	160
REVOLUTION	99
REVOLUTION	149 D
ROBBOT	119
ROOM 10	110
ROOM 10	160 D
RESCUE ON FRACTALUS	110
RESCUE ON FRACTALUS	175 D
RICHELIEU GESTION	195
RICHELIEU GESTION	250 D
ROCKY HORROR SHOW	99
RAMBO	79
STREET HAWK	120
SHAO LIN'S ROAD KUNG-FU	110
SUPER CYCLE	110
SPEED KING	69
STORM	69
STARSTRIKE 2	99
STARSTRIKE 2	175 D
SPACE MOVING	295
SPACE MOVING	395 D
SUPERPAINT	395 D
SAPIENS	139
SAPIENS	179 D
STREET HAWK	99
SPACE SHUTTLE	120
SPACE SHUTTLE	149 D
SAI COMBAT	99
SILENT SERVICE	90
SHOGUN FRANCAIS	110
SHOGUN FRANCAIS	190 D
SWORDS AND SORCERY	140
SAMANTHA FOX	119
SKYFOX	95
SKYFOX	145 D
SPINDIZZY	90
SABOTEUR	89
SPITFIRE 40	90
THE GREAT ESCAPE	89
TRAILBLAZER	99
TRAILBLAZER	149 D
TIME TRAX	119
TOP SECRET	240 D
THEY SOLD A MILLION 3	99
THEY SOLD A MILLION 3	145 D
TENSIONS	169
TENSIONS	230 D
TEMPEST	110
TEMPEST	165 D
TUJAD	99
TUJAD	149 D
TIGER MOUNTAIN	99
TOBRUCK	110
TOMAHAWK	95
TOMAHAWK	145 D
TURBO ESPRIT	99
TANK COMMANDER	95
TEXTOMAT	450 D
THEY SOLD A MILLION II	90
THEY SOLD A MILLION II	140 D
TAU CETI	89
TAU CETI	145 D
THEY SOLD A MILLION	90
THE WAY OF EXPLODING FIST	85
THEATRE EUROPE	110
THE LAST V8	59
V	89
WORLD GAMES	110
WATERLOO	150
WINTER GAMES	90
WATER GAMES	145 D
WARRIOR	95
WARRIOR +	195 D
WAY OF THE TIGER	90
WAY OF THE TIGER	145 D
XARQ	109
XARQ	149 D
YIE AR KUNG FU	99
ZORRO	95
1942	89
3D GRAND PRIX	95
3D GRAND PRIX	145 D
3D BOXING	110
5ᵉ AXE	120

COCONUT, C'EST VRAIMENT MIEUX !

VENTE PAR CORRESPONDANCE
(France Métropolitaine)
Chèque bancaire à l'ordre de COCONUT — Frais de port : 20 F
Réservation possible par téléphone
- Démonstration permanente
- Des spécialistes
- Des imports
- Les derniers logiciels
- Des exclusivités
- Un club (moins 10 %)

BON DE COMMANDE EXPRESS à découper ou à recopier sur papier libre et à envoyer à : **COCONUT, 13, boulevard Voltaire, 75011 Paris.**

NOM ____________________
ADRESSE ____________________
____
TÉL. : ____________________

TITRES ____________________ PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage .... + 20 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disquette. **Total à payer.............** F
Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement).
Précisez votre ordinateur de jeux :
☐ **THOMSON** ☐ **ATARI 800** ☐ **AMSTRAD** ☐ **ORIC** ☐ **MSX** ☐ **C64**
☐ **SPECTRUM**

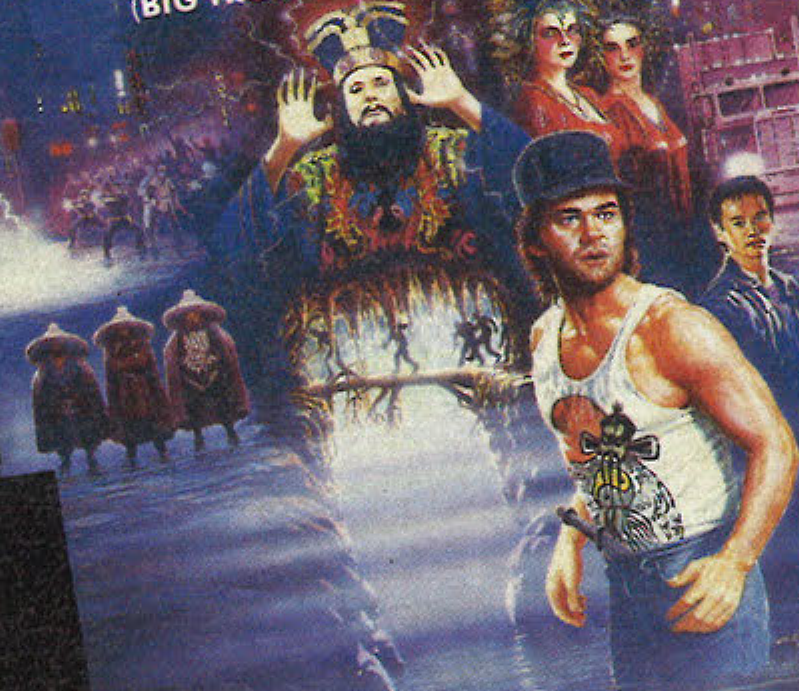
AM 17

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE™

L'ÉVÉNEMENT 87

LES AVENTURES DE JACK BURTON
(BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA)

Revivez les aventures des trois personnages du film et contrôlez l'un d'eux tout en maintenant la cohésion du groupe. Vous devez utiliser les capacités de chacun pour faire face aux nombreux dangers qui vous guettent.
DISPONIBLE fin novembre sur : C 64 cassette et disquette, Amstrad cassette et disque.



HOWARD LE CANARD
(AVENTURE SUR UNE ILE VOLCANIQUE)

Le Président des États-Unis, kidnappé par des étrangers d'un autre monde, est retenu prisonnier sur une île dont le volcan menace de se réveiller. Aidez Howard le Canard, spécialiste du Quack Fu, à le délivrer mais faites vite !
DISPONIBLE fin novembre sur : C 64 cassette et disque, Amstrad cassette et disque, Apple II, MSX cassette et disque.

ALIENS

Aidez l'officier Ripley et son équipage à retrouver les colons d'Hadleys Hope, retenus prisonniers par les Aliens qui en nourrissent leurs enfants. Mettez fin à ce processus mais attention, les Aliens peuvent s'attacher sur votre visage et grandir à l'intérieur de vous !
DISPONIBLE fin novembre sur : C 64 cassette et disque, Amstrad cassette et disque.

TRANSFORMERS

Les Decepticons ont élaboré un nouveau plan qui menace le monde. Votre mission consiste à déjouer leur complot grâce à l'aide de vos 8 Autobots, qui les combattront jusqu'au bout pour sauver la terre.
DISPONIBLE fin novembre sur C 64 cassette et disque.



DANDY

Jeu d'aventures graphiques se déroulant dans un donjon de 26 étages. Seul ou avec un autre joueur, faites face à une multitude de dangereux monstres et robots tout en vous procurant clés, bombes et vitamines pour mener à bien votre mission.
DISPONIBLE sur : C 64 cassette et disquette, Amstrad cassette et disque (novembre).



SHOW BOAT

EXIGEZ LES INSTRUCTIONS EN FRANÇAIS.

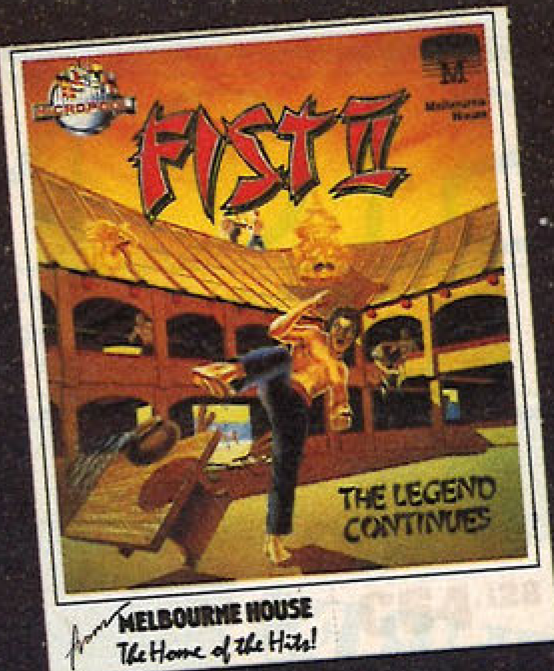
Bon pour un catalogue ACTIVISION :
Nom
Adresse
Ville
Code Postal
Type d'ordinateur

A retourner à ACTIVISION
AM 12

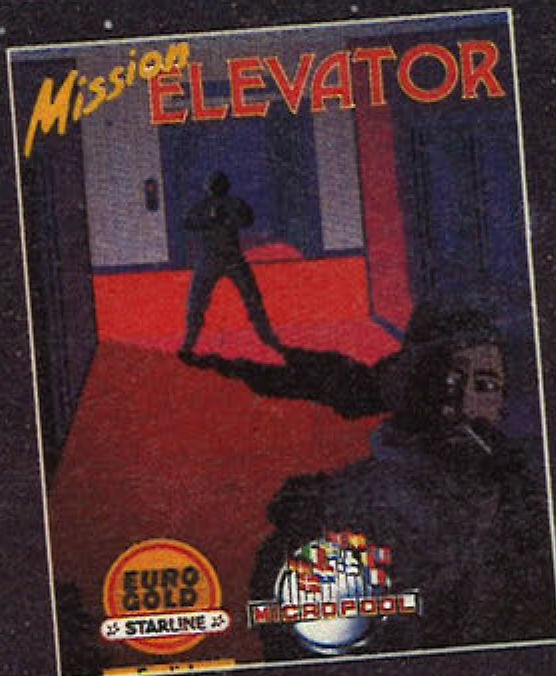
Distribution LORIDIF
81, rue de la Procession
92500 RUEIL – Tél. : 47.52.18.18

ACTIVISION HOME COMPUTER SOFTWARE
ACTIVISION FRANCE, 9, av. Matignon, 75008 PARIS - Tél. : 42.99.17.85

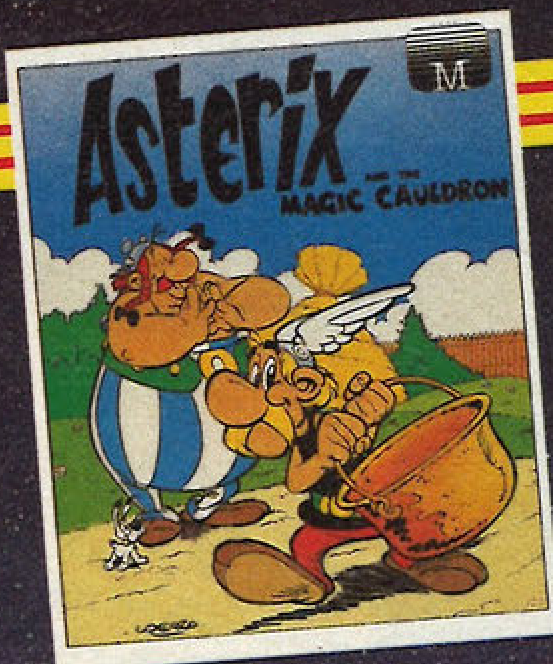














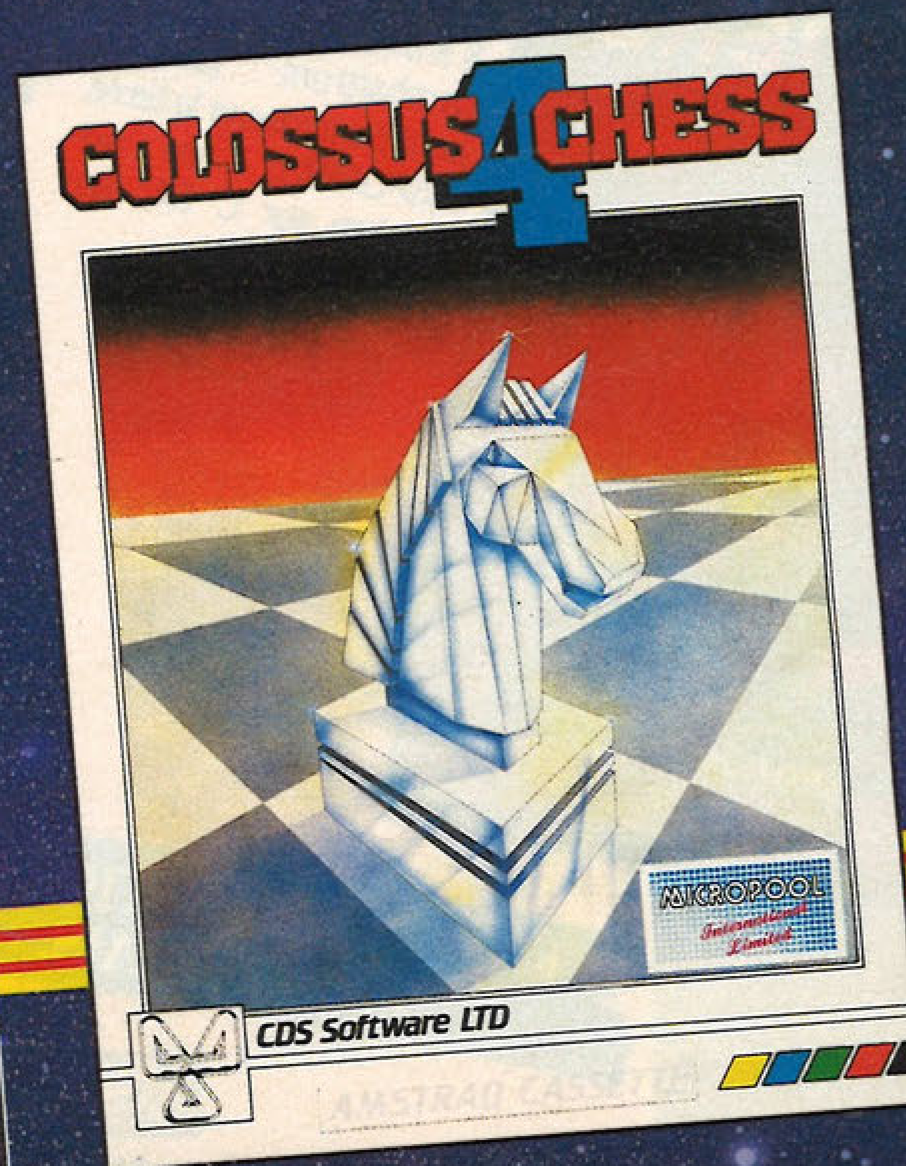
En vente : FNAC, Majuscule, Plein Ciel, Carrefour, Euromarché, Rallye, Auchan, Conforama, Continent, Cora, Nasa (et revendeurs spécialisés Coconut, Duriez, Hyper CB, Général Vidéo...). Distributeurs et spécialistes :

contactez MICROPOOL France
110 bis, avenue du Général-Leclerc
93506 Pantin Cedex France
Tél. : (1) 48.91.65.76

EXIGEZ LA NOTICE EN FRANÇAIS.

Principaux titres disponibles sur AMSTRAD, CBM 64, SPECTRUM.





SOMMAIRE

AMSTRAD MAGAZINE

N°17
DECEMBRE 86

News

Softs

Cahier pro

Kit

Listings

Dossier : la distribution du PC 1512

Reportage

Divers

Directeur de la publication : Jean Kaminsky.

Assistante de direction : Sabine Planque.

Rédactrice en chef : Mireille Massonnet. **Rédacteur en chef adjoint :** Frédéric Nardeau. **Comité de rédaction :** Eric Benichou, Michel Merlet, Pierre Squelart, René-Paul Spiegel.

Fabrication. Secrétaire générale de la rédaction : Françoise Kergreis. **Maquettistes :** Jean-Jacques Galmiche, André Lévy, Marc Soria. **Couverture :** José Torrès. **Illustrations :** Dominique Carrara. **Ont collaboré :** Georges Brize, Dominique Gourdier, Guy Nicoletta, Patrick Yoann.

Publicité. Chef de publicité : Jean-Yves Primas. **Assistante de publicité :** Françoise Fontaine. **Régie publicitaire :** Néo-Média, 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. 42.41.81.81.

Services administratifs. Comptabilité : Sylvie Kaminsky.

Commission paritaire : en cours. **Dépôt légal :** 4e trimestre 1986.

Photocomposition : Compo Imprim, 94250 Gentilly. **Imprimé par** La Haye les Mureaux, RBI. **Edité par :** Laser Magazine, 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris.

AMSTRAD MAGAZINE est une publication strictement indépendante et n'a aucun lien vis-à-vis de la société Amstrad.

AMSTRAD MAGAZINE MODE D'EMPLOI

Pour que nous puissions vous assurer le meilleur service possible, nous vous prions, amis lecteurs, de lire attentivement ce qui suit :

La permanence téléphonique effectuée par le responsable listings a lieu au : 16.1.42.03.13.78 les lundis et vendredis matins de 10 h à 13 h et les mercredis après-midi de 15 h à 18 h exclusivement.

Pour tous problèmes d'abonnements et de commandes, il vous faut appeler notre siège administratif au : 16.1.42.41.81.81.

Enfin, nous sommes désolés de vous apprendre que nos numéros 1, 2 et 3 sont totalement épuisés. N'en commandez donc plus !

Nos listings sur cassettes ou disquettes

Nous vous rappelons que vous pouvez retrouver les listings parus dans nos revues, sur supports magnétiques - cassettes ou disquettes -. Reposez-vous un peu et évitez une frappe fastidieuse, souvent, qui plus est, source d'erreurs, en remplissant notre bon de commande que vous trouverez dans ce numéro, page 143.

EDITO

LA GRANDE FÊTE AMSTRAD

Lorsque vous lirez ces quelques lignes, certains d'entre vous auront déjà parcouru les allées encombrées d'Amstrad Expo. A ceux-là, rien à dire de particulier : ils auront découvert seuls les événements Amstrad du mois de novembre, leurs poches seront probablement remplies de nouveaux logiciels et de commandes de matériels.
A tous ceux qui ne peuvent pas nous rejoindre pour cette "grande fête", il n'y a qu'une chose à dire : rendez-vous pages 13, 16 et 21. Un condensé des nouveautés présentées vous y est proposé. Libre à vous de prévoir à partir de là votre budget micro de l'année 87.
Vous pouvez sinon nous faire confiance : au fil des numéros d'Amstrad Magazine, nous vous testerons tous les périphériques "étonnants", tous les jeux "époustouflants", toutes les extensions "possibles et inimaginables", bref : tout.
Et puis enfin, pour tous ceux qui attendent impatiemment leur PC 1512, nous proposons une enquête sur les conditions de sa distribution. Si vous voulez déjà connaître nos conclusions, sachez d'une part qu'Amstrad prend très au sérieux la distribution "professionnelle" du 1512 — avec formation des vendeurs et SAV dignes de ce nom — et que d'autre part, les machines ont commencé à être livrées depuis le 15 de ce mois.
Bonnes lectures, bon salon et au mois prochain.

Mireille Massonnet

EN DIRECT DES CLUBS

Le Club micro-informatique du Mille-Club de Bollène (Vaucluse), vous convie à son deuxième Forum Micro-Informatique d'Occasion (FORMIDOC) le samedi 6 décembre 1986 dans ses locaux, 1, avenue Jean Giono, 84500 Bollène. Au cours de cette journée, vous pourrez voir et manipuler différents matériels, échanger des idées avec des passionnés, acheter ou vendre du matériel après démonstration. Rappelons que ce Club de Bollène a été créé en 1983 et regroupe une trentaine de passionnés (que vous pouvez rejoindre) sur Sinclair et Amstrad. Pour tous renseignements complémentaires, vous pouvez joindre :
Pierre FERAUD au (16) 90.40.12.60.
Patrick BRICO au (16) 90.40.12.30.
J.-Marc BEER au (16) 90.30.14.06.

Le PCW Club 38, club gratuit ouvert à tous les utilisateurs de PCW compte déjà près de 300 lecteurs de son magazine gratuit : "Magazine 38", dont environ 180 sur le territoire français. le PCW Club 38 rappelle que les colonnes de son magazine sont ouvertes à tous les clubs PCW français et étrangers. Documentation contre une enveloppe affranchie à 3,70 F et mentionnant vos coordonnées exactes.
PCWW 38, Marc Chatain - Le Snow - 74110 Avoriaz.

La Section Informatique du Foyer Rural de St-Hilarion (Yvelines) organise le vendredi 5 décembre, à partir de 20 heures, une soirée regroupant tous les foyers ruraux de la région. Sujet de la réunion : l'informatique ; à cette occasion, plusieurs auteurs de logiciels (utilitaires, jeux, éducatifs) ont été invités. Si vous n'avez rien prévu ce soir là, vous pouvez contacter le Foyer Rural de Saint Hilarion.
Section Informatique, 2, Chemin du Cimetière d'Epernon - Sery/Saint Hilarion - 78120 Rambouillet.

La Maison Centrale de Chateauroux-St-Maur (Indre) nous informe de la création d'un Club Informatique équipée d'ordinateurs Amstrad. Déjà une vingtaine d'adhérents sont prêts à recevoir et à échanger toutes idées, trucs et astuces, listings, etc.
Pour tous renseignements : Club Informatique, Association Culturelle et sportive, Maison Centrale, 36250 St.-Maur.

Le Micro Informatique Club d'Anglet organise le dimanche 30 novembre 1986, de 10 à 17 heures en salles des fêtes de la Chambre d'Amour à Anglet, une Foire au matériel informatique d'occasion. Cette manifestation a pour but des animations et démonstrations permanentes sur différents types d'ordinateurs ainsi que la possibilité pour les particuliers de vendre ou d'échanger du matériel après entente avec le secrétariat.
Pour tous renseignements : Micro Informatique Club Anglet, tél. : (16) 59.52.34.03 (de 16 à 19 heures).

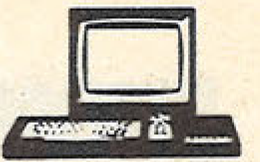
Le très dynamique club Microtel de Gagny (93) vous rappelle qu'il dispose d'une section Amstrad. Les réunions, pour Amstrad, ont lieu tous les samedis à partir de 14 h 30 au CMCL, 20, rue Contant - 93220 Gagny. La section vous propose des échanges d'idées, la mise au point de programmes, un travail en commun, l'utilisation du matériel de l'association, etc. Par ailleurs, le club Microtel organise un grand concours de logiciels ouvert à tous et portant sur différents thèmes. Doté de 2500 F de prix (dont 1000 F au premier) il sera gratuit pour les adhérents ; une participation de 50 francs sera demandée aux non-membres du Microtel-Gagny.
Outre toutes ces manifestations, ce club permet également de suivre des cours d'informatique. Nous avons relevé pour vous, utilisateurs d'Amstrad, les cours de Pascal (le vendredi, 20 h 30 au CMCL) et les cours de Basic "débutants" (de 14 à 16 h le samedi au Centre Jacques Prévert). L'adhésion au Club donne droit à toutes les activités sans participation financière supplémentaire...
Si l'informatique "conviviale" et associative vous tente, si le concours vous intéresse, vous pouvez obtenir des renseignements complémentaires au :
CMCL, 20, rue Contant, 93220 Gagny. Centre J.-Prévert, 63, rue du 18 juin, 93220 Gagny (43.30.05.57).

LES SOCIÉTÉS BOUGENT

Innelec ouvre un département professionnel et a signé de nouveaux accords avec des éditeurs de ce créneau. Ainsi, Borland confie désormais sa distribution officielle à Innelec, Digital Research a passé un accord de distribution grâce auquel les utilisateurs français pourront avoir des logiciels francisés pour PC 1512, Microsoft propose, pour sa part, Multiplan Jr à 699 F TTC et Word Jr à 1174 F TTC. Innelec distribue également les logiciels de Memsoft (La Compta, 1990 F - disponible), Priam (tel que Evolution, un traitement de textes révolutionnaire sous Gem et pour PC).

Par ailleurs, Innelec poursuit ses efforts quant aux logiciels de jeux en distribuant les plus grandes marques françaises et étrangères.

Innelec ne s'arrête pas là et propose, outre un catalogue complet de logiciels assorti d'un grand jeu-concours, un nouveau service pour ses clients : le service "Soft-express". De nouvelles orientations, de nouveaux services qui ont pour objectif d'être encore plus performants sur des marchés qui évoluent très rapidement. Conséquence : l'embauche d'une quinzaine de personnes. Distribution de logiciels pas morte... Pour de plus amples renseignements, les REVENDEURS peuvent contacter Nathalie Geoffroy au 48.91.00.44.



PRODUITS NOUVEAUX

La société Neol-Equipements informatiques commercialise désormais un nouveau buffer d'imprimantes, de grande capacité mémoire et offrant une taille réduite. Le PC-Buffer, comme son nom l'indique, s'adresse aux possesseurs de PC et compatibles. Ce nouveau produit permet à l'utilisateur de conserver le contrôle de l'ordinateur pendant une sortie sur imprimante, ce qui réduit notamment les temps d'attente de fin d'impression. Un atout majeur de ce PC-Buffer réside dans son rapport taille/puissance mémoire. Sa taille vous permet de l'enficher directement sur le connecteur de toutes imprimantes au standard Centronics (parallèle) et il possède deux capacités de mémorisation des documents à imprimer : 64 Ko et 256 Ko. Garanti douze mois, il est "prêt à connecter" et ne nécessite ni adaptateurs, ni câbles, ni intervention de technicien. Prix de ces deux versions de PC-Buffer : 1480 frans H.T. (pour le modèle 64 Ko) et 3860 francs H.T. (256 Ko).

Neol-Equipements Informatiques SARL : 4a, rue Nationale, 67800 BISHEIM. Tél. : (16) 88.62.37.52.

LIVRES

Les éditions Cedic/Nathan nous annoncent la parution de ***Foncez avec l'Amstrad PC 1512, par Brian C. Thomas,*** 210 pages.

Cet ouvrage conçu à la fois comme un guide de l'utilisateur et comme un manuel de référence doit permettre à tout nouveau possesseur de PC 1512 de cerner rapidement sa machine et d'en tirer le maximum. Les "initiés" apprécieront, pour leur part, le côté manuel de référence qui semble à la fois très pratique et complet. Il s'agit actuellement du meilleur ouvrage sur le 1512 que nous ayons eu entre les mains.

Apprendre Lotus 1-2-3 et ses macro-commandes (V-2.0), par B. Fontanel et D. Rigolet, 380 pages.

La volonté des auteurs de ce livre est de répondre aux attentes des utilisateurs par des explications simples accompagnées d'exemples concrets largement commentés quant à l'utilisation poussée du célèbre logiciel de Lotus Development. Initiation au produit (avec exercices d'autoformation), accès à des fonctions puissantes, macro-commandes de menu et macro-instructions de programmation.

Un ouvrage intéressant à la fois les néophytes et les spécialistes. Pour tous nos lecteurs heureux futurs possesseurs de PC 1512.

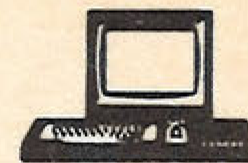
Au Editions Eyrolles, trois ouvrages ont retenu notre attention.

GEM : Guide pour l'utilisation et la programmation, par L. Cervoni et M. Couprie, 256 pages.

Abordant, en français, les aspects pratiques et techniques de GEM, cet ouvrage doit permettre à l'utilisateur de maîtriser les outils disponibles dans l'environnement Gem et d'arriver à développer, écrire, compiler et exécuter ses propres applications.

Utiliser MS-DOS à l'aide de l'assembleur, par M. ET J.-M. Trio, 352 pages.

Le lecteur trouvera dans cet ouvrage technique comment laisser un programme résidant en machine, laisser en mémoire de masse des "parties" d'un programme d'application et les charger uniquement pendant leur temps d'utilisation, etc. Autant de tâches impossibles à réaliser en "langage évolué" et pour lesquelles l'utilisation de



RÉSULTATS DES CONCOURS

Uchi-Mata : liste des gagnants

1er prix (deux invitations pour le championnat d'Europe de judo à Paris du 7 au 10 mai + une tenue de judo) : **DOUTEAU** Laurent, 66240 St Estève.

2e prix (un abonnement d'un an aux Cahiers d'Amstrad Magazine + une tenue de judo) : **GERAUD** Jean-Claude, 75019 Paris.

3e et 4e prix (une tenue de judo) : **DUBOIS** Rémi, 44230 St Sébastien sur Loire ; Fèvre Dominique, 69003 Lyon.

Du 5e au 20e prix (un logiciel Uchi-Mata) : **AGUILA** Jean-Claude, 06000 Nice ; **HERVE** Baptiste, 72000 Le Mans ; **BRISSAC** Eric, 34170 Castelnau le Lez ; **LAURENT** Françis Didier, 88200 Remiremont ; **Fillon** Frédérick, 44620 La Montagne ; **GAUTHIER** Eric, 53940 Le Genest ; **GEBHARDT** Christophe, 57360 Amneville ; **GONZALO** Herrero, 64000 Pau ; **ISAMBART** Guy, 60000 Beauvais ; **LANDEMAINE** Arnaud, 61270 Les Aspres ; **HUY-LUAN** Le, 92310 SEVRES ; **LENOBLE** Arnaud, 76210 Bolbec ; **MAHIEUX** Arnaud, 92600 Asnières ; **MILOIKOVITCH** Jean-Luc, 29000 Quimper ; **OLIVIER** Jean-François, 56270 Plœmeur ; **PALLEZ** Stéphane, 57530 Courcelles/Chaussy.

Sapiens : liste des gagnants

1er prix (une voile "tempète", trois jeux Loriciels, un abonnement d'un an à Amstrad Magazine et une invitation gratuite pour le salon Amstrad Expo) : **KRIER** Myriam, 06110 Le Cannet Rocheville.

2e et 3e prix (Rally II et son poster, Bactron avec son badge, Bob Winner) : **BONHOMME** Laurent, 63110 Beaumont ; **LEDANT** Philippe, 93160 Noisy le Grand.

4e au 9e prix (MGT, Templiers et Rally II) : **BAYLE** Jean-Marc, 06110 Le Cannet ; **BOLOPION** Patrick, 21000 Dijon ; **DECLERCK** Emmanuel, 49420 POUANCE ; **DELAPORTE** Laurent, 06110 Le Cannet ; **FURGEROT** Bruno, 14200 Hérouville St Clair ; **HAAG** Pascal, 57050 Longeville les Metz.

10e au 20e prix (un coffret cadeau avec trois logiciels) : **CHASSAGNE** Frédéric, 77230 Dammartin en Gœle ; **COHEN** Mikhael, 93300 Aubervilliers ; **DOISY** Jean, 60700 POnt Ste Maxence ; **DUBOIS** Françis, 40100 Dax ; **LAPOINTE** Jean-Marc, 37530 Amboise ; **LAW-UAT Frédéric, 97435 Ile de la Réunion** ; **LEDUC** Laurent, 93260 Les Lilas ; **MOULIN** Laurent, 01570 Feillens ; **PASTOR** Antoine, 19200 Ussel ; **ROUX-SIRE** Dan, 44600 St Nazaire ; **TERRAS** Nicolas, 59600 Maubeuge.

l'assembleur est indispensable. Pour trouver les renseignements néccessaires...

Modèles Multiplan pour PME, Commerce et artisanat sur PCW, PC et Apple 2e, par A. Bouyou, 256 pages.
Ce livre s'adressant notamment aux possesseurs de PCW et PC-compatibles, doit permettre aux chefs d'entreprises de mettre en place des modèles de tableaux afin de mieux vivre leur activité professionnelle de gestion par Multiplan.

AGENDA

Le troisième Salon Européen des soldes et de l'occasion de matériels micro et vidéo se tiendra aux Pavillons du Parc Floral de Vincennes les 28, 29 et 30 novembre de 9 h 30 à 18 h 30. Cette manifestation concerne à la fois particuliers et professionnels qui pourront ainsi acheter, vendre ou échanger leurs matériels informatiques et vidéos.
Un bon plan pour trouver du matériel neuf (fin de stocks...) à un prix inférieur d'au moins 40 %, ou du matériel d'occasion à des conditions exceptionnelles.
La journée du vendredi sera réservée aux professionnels et entreprises ; les autres jours seront "tout public". Les particuliers désirant vendre (et exposer) leur matériel pourront le déposer auprès des organisateurs qui, moyennant une petite contribution, se chargeront de réceptionner, expertiser et vendre leur matériel. Enfin deux bourses (logicielle et vidéo) seront proposées. Près de deux cents exposants et dix mille visiteurs sont attendus.
MIDEOCCASE :
28, 29, 30 novembre
Parc Floral de Vincennes.
Entrées adultes : 25 F.
Familles nombreuses 15 F.
Navette à partir du métro Château de Vincennes.

DIVERS

D'après notre confrère anglais CTW (N° 110 - 03/11), les prix de la gamme PC 1512 pourraient augmenter de 12,5 % à partir du 1er janvier 1987. L'une des raisons invoquées par CTW serait la hausse de la valeur du Yen, accroissant les charges d'Amstrad. Cette information de dernière minute reste à vérifier, notamment quant aux prix et éventuelles augmentations pour le marché français. Affaire à suivre...

Distribution du PC 1512 : dernière

La société Gepsy, importateur de Sord, s'est vu confier début octobre la vente en direct du PC 1512 aux grandes entreprises. Sord construisant surtout des ordinateurs multipostes sous Unix, Gepsy s'était jusqu'à ce jour essentiellement consacré aux marchés très professionnels. Néanmoins, la société en question considérant le PC 1512 comme un ordinateur professionnel à part entière, elle lui a affectée cinq ingénieurs commerciaux et trois techniciens spécialisés dans l'assistance. De plus, le service après-vente qui travaillait jusqu'alors uniquement uniquement sur Sord se consacrera désormais également au PC d'Amstrad.

Dernière minute

Meurtre sur l'Atlantique a obtenu le Tilt d'or du meilleur jeu d'aventure policier de l'année. Après Meurtre à Grande Vitesse, c'est donc encore un succès...

VOTRE DERNIERE CHANCE...

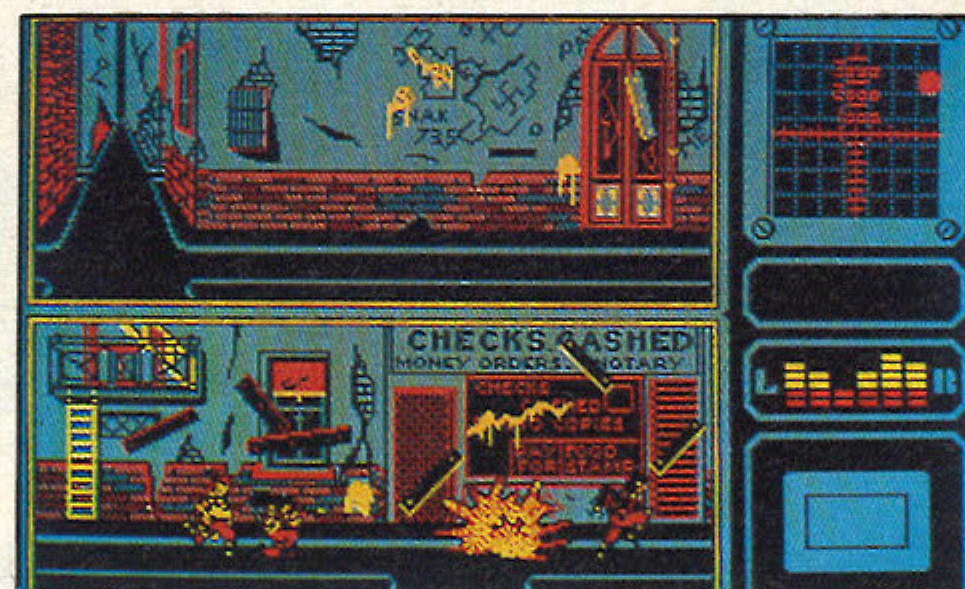
MANHATTAN 95

AMSTRAD CPC 464/664/6128 — CASSETTE — DISQUETTE





1, Voie Félix Eboué
94000 Créteil
TEL. 43.39.23.21



NOM :
ADRESSE :

VILLE : CODE POSTAL :

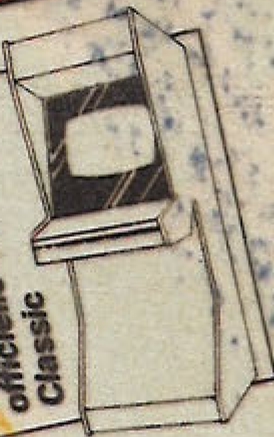
AM 17

PORT GRATUIT

Règlement par chèque bancaire ou CCP. ☐ MANHATTAN 95 DISC 180 FF — ☐ MANHATTAN CASS 140 FF

Les Meilleurs JEUX D'ARCADE

Spectrum	Cassette
Amstrad	Cassette
Amstrad	Disque
Commodore	Cassette
Commodore	Disque
C16	Cassette



Partez pour le monde du fantastique. Le jeu de cafe le plus marquant de l'annee. 'Sega' vous invite a voyager dans le futur – avec le fascinant jeu d'action en 3 dimensions qui bouleverse le monde des jeux de cafe. Mettez vos nerfs a l'epreuve. Soyez Vigilant et preparez vous a un voyage dans le futur riche en – emotions.

Scoubidou et son dessin anime informatise. Apres des mois d'elaboration, le voici enfin – scoubidou et son dessin anime tout a fait hilarant – concu et protege par Gargoyle Games. Scoubidou est un jeu d'arcade action. Tres Rapide, a la fois amusant et passionnant. 'Scoubidoubidou'.



Ecran de tir de differents types d'ordinateurs



© 1986. Hanna - Barbera Productions, Inc.

Les meilleurs titres Elite sont disponible auprès des bons concessionaires de logiciel.

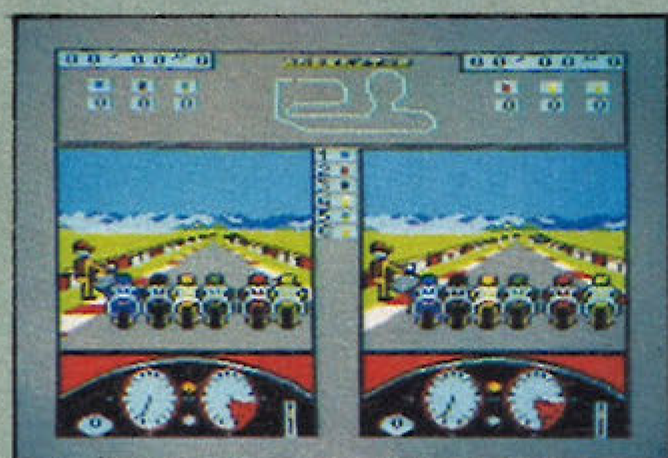
ELITE SYSTEMS SARL
1 Voie Félix Eboué, 94000 Créteil, Paris
Tél. : 43.39.23.21
Télex : 220 064, ext 3076

elite

MICROÏDS

500cc GRAND PRIX

Jarama, Hockenheim, Silverstone, Spa... Affrontez les meilleurs pilotes de 500 sur les 12 circuits du championnat du monde de vitesse. Six motos au départ dont quatre ou cinq sont pilotées de main de maître par l'ordinateur selon que vous jouiez seul ou à deux. Deux écrans de contrôle permettent à chaque pilote de visualiser sa moto. Ce premier double simulateur de course de moto vous mènera-t-il jusqu'au titre de champion du monde ?... 1 ou 2 joueurs. Clavier ou joystick. Mode entrainement ou compétition.







THOMSON
AMSTRAD
ATARI 520
C. 64
compatible IBM

Si vous avez écrit des programmes et que vous désirez être édité... écrivez-nous !!

Trois mois que nous explorons les immenses fonds sous-marins des Açores à la recherche de la Cité Perdue.
Tout ça pour échouer si près du but...
Adieu... espérons seulement que la prochaine mission aura plus de chance !
Etes-vous prêt à prendre le commandement de cette prochaine mission à bord de l'Alvin III ?
Oui !! Bravo !! Votre audace sera cent fois récompensée si vous retrouvez la Cité Perdue d'Atlantys et ses fabuleux trésors !
Une infinité de fonds marins, des dizaines de grottes sous-marines, de pyramides englouties et de forêts de corail vous attendent... le tout en trois dimensions !!!
Attention, les risques sont considérables mais la fortune et la gloire sont peut-être au bout de l'aventure... alors ?!



Les pyramides d'Atlantys

AMSTRAD

Retournez le bon ci-dessous à :

MICROÏDS
81, rue de la Procession - 92500 Rueil Malmaison
Tél. : 47 52 00 18 - Télex : 631 748 F

DEMANDE DE DOCUMENTATION

NOM ....

ADRESSE ....

....

VILLE .... C.P. ....

- Joindre 2 timbres à 2,20 F pour frais d'expédition

Les nouveautés du salon

Comme vous le savez tous, heureux veinards, l'Amstrad Expo ouvre ses portes le vendredi 21 pour une durée de quatre jours, le quatrième et dernier (lundi 24) étant journée professionnelle. Du super logiciel ludique au fabuleux digitaliseur d'image, en passant par le tuner télé, la cinquantaine d'exposants présents proposera l'éventail complet de ce qui se fait de mieux pour Amstrad. Afin de vous aider dans votre visite, voici un panorama des principales nouveautés présentées sur les stands. Suivez le guide...

A.M.I.E.

Tout comme la précédente, cette société proposera son tuner TV de 16 canaux en plus de toute la gamme des extensions DK Tronics.

AXIAL INFORMATIQUE

Du pro, toujours du pro... Trois logiciels pour PC au menu sur ce stand : primo, Compté LPC qui est un progiciel de comptabilité générale pour PME et PMI, secondo, Gestion LPC produit modulaire intégré de gestion qui traite de compta analytique comprenant un traitement de texte, un tableur et une base de données.

CTS FRANCE

Au programme de CTS, le tuner TV tant attendu. Ce tuner, permettant la transformation de votre moniteur en téléviseur couleur est équipé en multistandard et permet la recherche automatique. De plus, il est muni de 16 canaux de présélection. Ce stand proposera aussi une gamme complète de disquettes 3'', 3'' 1/2 et 5'' 1/4 de la marque MTM ainsi que des boîtes de rangement allant de la boîte pour cassettes à la malette de transport.

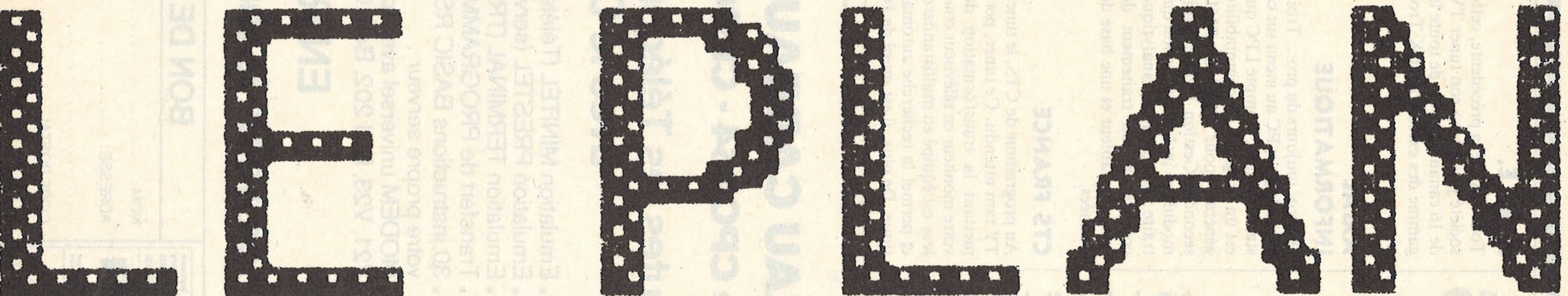
D.D.I.

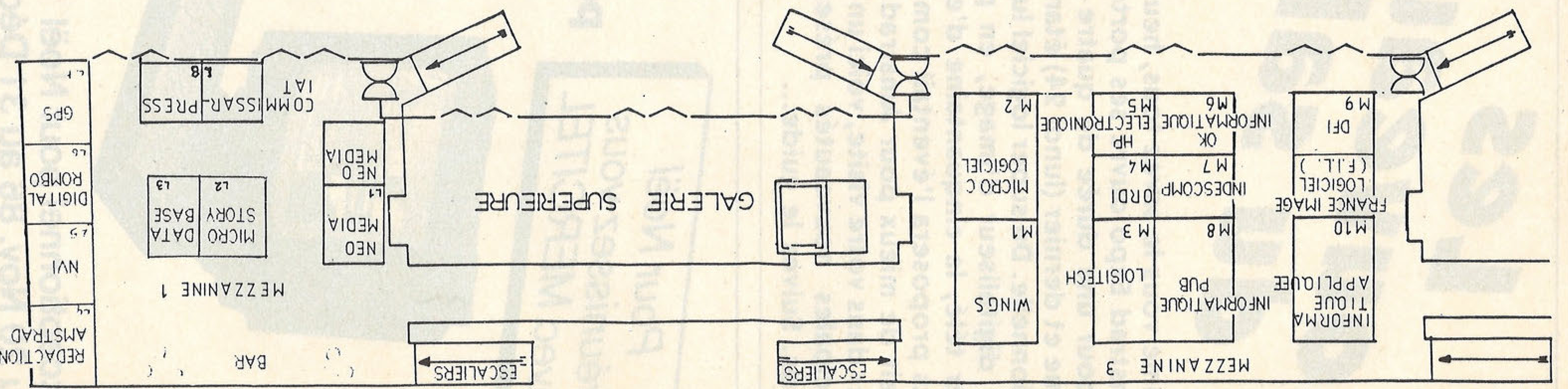
A l'occasion de l'Amstrad Expo, la société DDI propose quatre nouvelles interfaces ainsi que trois logiciels, l'ensemble réservé au PCW. Les quatre interfaces seront : une interface permettant la sortie texte ou graphique sur n'importe quelle imprimante autre que celle du PCW, une interface joystick, une interface musicale avec haut-parleur incorporé, ainsi qu'une interface de digitalisation vidéo.

DEIA

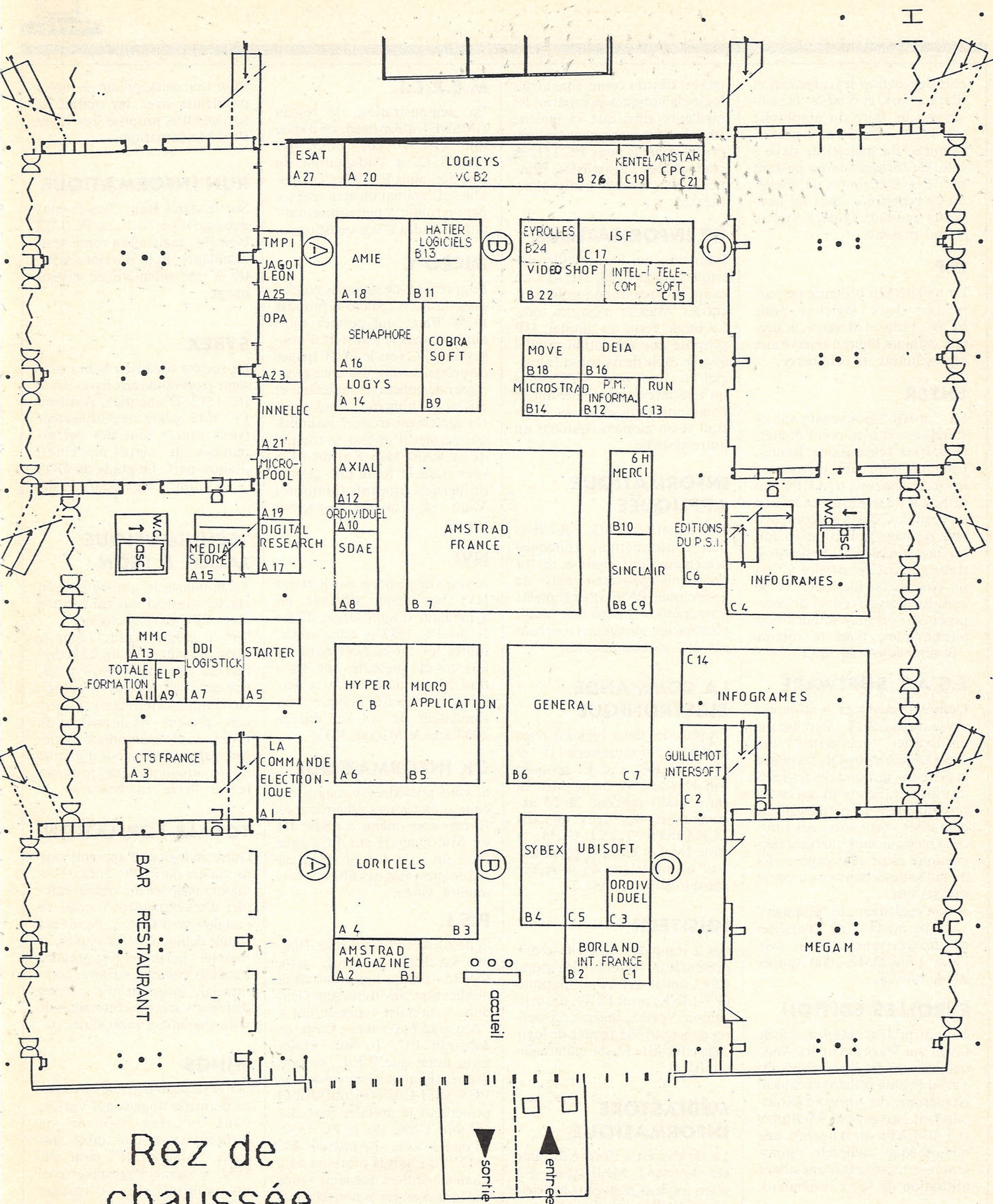
Deux utilitaires et sept logiciels professionnels sur PCW, voilà qui devrait ravir du simple utilisateur au commerçant. Crystal 1 et 2, vous permettront d'une

AMSTRAD EXPO Amstrad Expo AMSTRAD EXPO Amstrad Expo

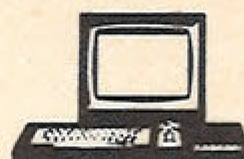




Mezzanine



LA GRANDE HALLE



part de redéfinir les caractères et d'autre part, et c'est là, la nouveauté, de faire du graphisme sur PCW. Quant aux professionnels, du logiciel de paye à celui de facturation en passant par les gestionnaires de dossier ou de répertoire, tous les nouveaux produits Quartz System seront présents.

ELP

La société Elp présente en particulier deux logiciels pour PCW : Fiche et Mercure, ce dernier étant un logiciel réservé aux représentants de commerce.

ENTER

La "grosse" nouveauté sur ce stand sera, à n'en point douter, le coffret télématique Kentel. Composé d'un câble permettant le raccordement à tout CPC, un détecteur de sonnerie, un logiciel serveur ainsi que d'un compositeur de page (qui n'est en fait qu'une extension du basic Amstrad) ; ce coffret offrira à tout un chacun la possibilité de se constituer un serveur et de composer ses propres applications télématiques, pour la somme "faramineuse" de 380 F.

E.S.A.T. SOFTWARE

Quatre principales nouveautés sur le stand ESAT : Psychotest, un logiciel "intellectuel" qui peut mesurer votre QI, Mephisto et Hercules qui sont des logiciels de transfert, Echo soft qui est un programme vous permettant de digitaliser votre voix, des sons, de la musique sans interface électronique et de réincorporer les digitalisations dans vos propres réalisations...
A voir également, le "Scanner" vous permettant de digitaliser des images sans caméra, avec l'aide d'une DMP-2000 équipée d'une interface.

EYROLLES EDITION

Tout ce qu'il est indispensable de savoir sur les ordinateurs Amstrad sera présent sur ce stand. De Turbo Prolog (Bihan) au Calcul Numérique sur Amstrad (Rousselet) en passant par Multiplan et autres Jeux sur Amstrad, une bibliothèque complète réunissant tous les secrets d'une bonne utilisation de votre ordinateur.

F.I.L.

France Image Logiciel présentera bien sûr à cette occasion son paquet cadeau comprenant trois logiciels ludiques pris parmi les meilleurs ainsi que la malette Practi, contenant quatre logiciels professionnels pour PC 1512 et compatibles : Practibase, Practicalc, Practigraph et enfin Practitexte.

HP INFORMATIQUE

Pour ceux qui font prendre des risques à leur 6128, HP sort un capot fumé pour en recouvrir le clavier. Mais ce n'est pas tout. La mode étant au minitel, HP propose une émulation minitel avec le câble de liaison et le logiciel, le tout pour CPC ainsi qu'une interface permettant la communication entre un Amstrad et un modem équipant un autre système.

INFORMATIQUE APPLIQUÉE

Mis à part le côté "distribution", Informatique Appliquée présentera une gamme de 14 progiciels professionnels de getion pour PME/PMI (hôtels/restaurants, commerce de détail, pharmacies, garages...) tournant sur PC et compatibles.

LA COMMANDE ÉLECTRONIQUE

En plus des deux logiciels têtes d'affiche : Framework 1er et dBase II PC, L.C.E. propose son Harcard 10 et 20 Mo, sa carte multi modem 22/23 accompagnée des deux logiciels LCE-LISTE et LCE-COM, la carte Intel et enfin le coprocesseur arithmétique de la même marque 8087 modèle 2.

LOISITECH

Sur le stand de Loisitech, seront présentés un lecteur 5,25" pour CPC, une interface télématique (VT-LINK) pour PCW, toute la gamme Vortex, divers accessoires et la nouvelle gamme de logiciels éducatifs (de la maternelle au Bac).

MÉDIASTORE INFORMATIQUE

Le sérieux est à l'ordre du jour sur le stand Médiastore. En effet, les deux nouveaux logiciels pour PCW présents sur ce stand : Mediacompta et Mediapaye seront tout deux réservés aux PME.

M.E.R.C.I.

En démonstration, le réseau AMSNET d'Amstrad, un disque dur (PCW 10) pour les 8256/8512 et l'adaptation du Mercitel pour les PC et compatibles. L'animation sera réalisée par un robot "communication" qui répondra à vos questions...

MICRO C

Pour réaliser de superbes graphiques sur PCW, Micro-C propose PCW Paint qui permet entre autres choses le transfert d'images du CPC vers le PCW (pages de présentation), offre un générateur de polices de caractères et différents utilitaires ; vous pourrez également trouver Ramdisk qui permet d'utiliser la totalité de la RAM (128 Ko) du 6128 sous Basic et toute une gamme de logiciels éducatifs (Maths 6e, Math 54, équations, géométrie...).

NVI

A votre disposition sur le stand NVI : un serveur vidéotex, un générateur d'application dBase II sur PC 1512 et compatible, toutes les cartes NVI dont les kits ont été présentés sur Amstrad Magazine et enfin la dernière nouveauté ludique : un simulateur de vol sur mirage 2000 appelé Mirage 3035.

OK INFORMATIQUE

Si vous possédez un magnétoscope et que vous souhaitez vous former vous-même à dBase III ou Multiplan II sur PC, allez faire un tour sur ce stand où seront présentés des films de formation vidéo.

P.S.I.

Suite à l'accord passé entre Digital Research et P.S.I. cette société s'occupe désormais de la publication des livres sur Gem dont le premier représentant à l'Amstrad Expo sera : Gem sur Amstrad PC. Il faut également noter que P.S.I., en tant que représentant sur le salon de PCV (PSI-Cédic-Vifidiffusion) présentera le premier livre des éditions Cédic sur le PC 1512. "Foncez avec l'Amstrad PC 1512". Il s'agit là d'ores et déjà du meilleur livre que nous ayons à la rédaction sur le nouvel Amstrad. A feuilleter absolument !

OPA

Pour tout ceux qui ont de légers problèmes avec les maths, la société OPA propose son Super Prof Mathématique.

RUN INFORMATIQUE

Sur le stand Run, "savez-vous quoi qui n'y a ?...", un PC 1512 bien sûr, mais selon toute vraisemblance, nous devrions assister à une première au niveau image.

SYBEX

La société d'édition Sybex présente trois nouveaux livres sur le PC 1512. D'une part, Amstrad PC 1512 guide de l'utilisateur (vous saurez tout des performances de cette machine), d'autre part, Le guide du DOS + et enfin, Le guide du basic.

TECHNIMUSIQUE JAGOT & LÉON

Technimusique présentera un clavier musical qui transforme votre CPC en synthétiseur.
Sur le même stand, Jagot & Léon présentera un logiciel complet de pharmacie pour 6128, une carte électronique (avec logiciel d'application) qui vous permet - présent - de disposer d'un réveil ou d'un automate ménager, - absent - de servir d'alarme et de simulateur de présence (carte livrée en boîtier).

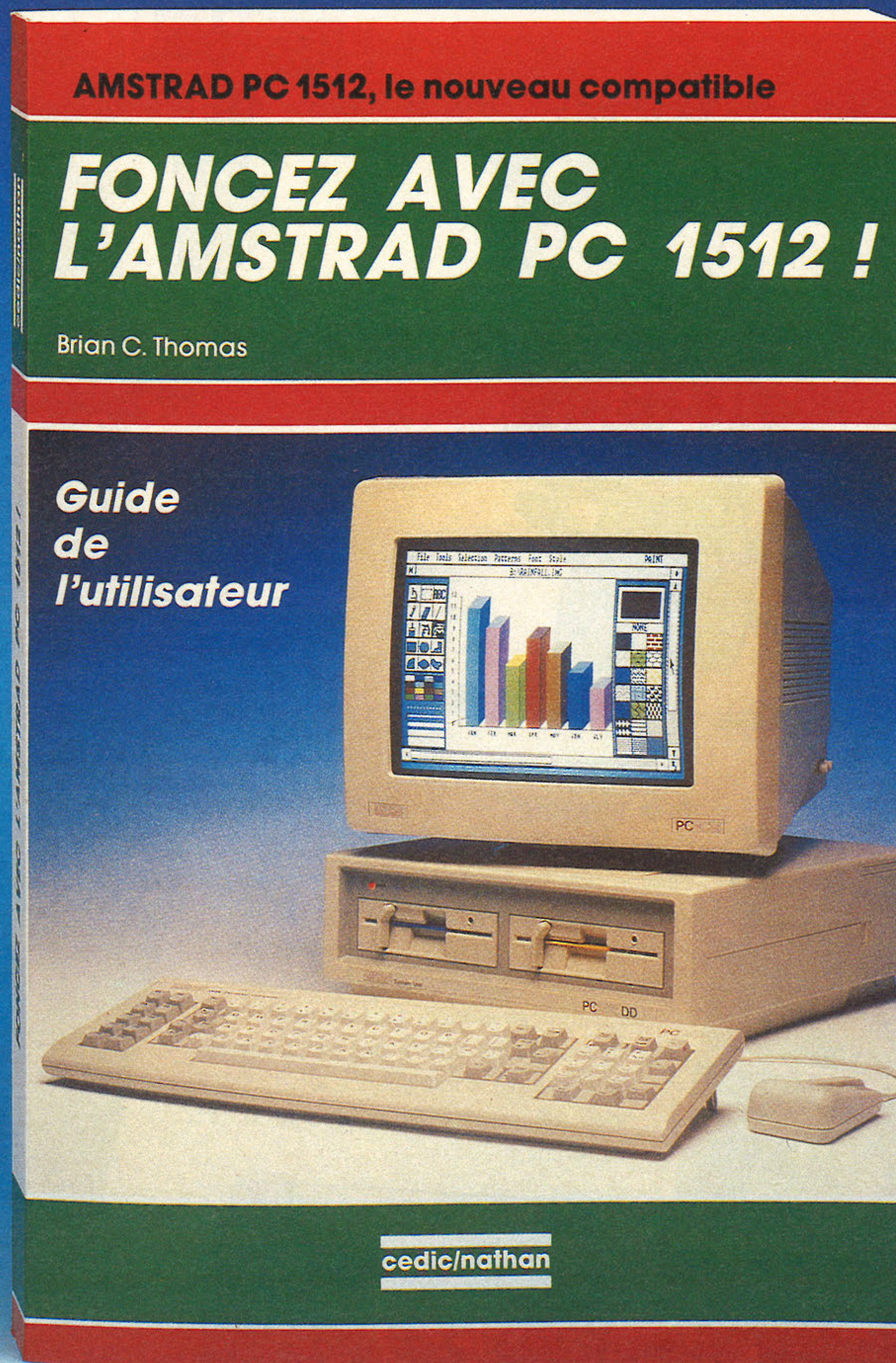
TOTALE FORMATION

Outre un logiciel d'apprentissage du clavier du PCW, Totale Formation propose un logiciel complet d'enseignement (vocal) de l'anglais sur PC 1512, du niveau simple débutant à très avancé, ce logiciel permet d'apprendre l'anglais courant, affaire, commercial, informatique... Avec différents accents et tonalités de voix (féminine, masculine...).

WINGS

Sur le stand Wings, outre toutes les dernières nouveautés Vortex, vous pourrez trouver en démonstration une table traçante "Microdraft" pour PC 1512, le logiciel Pagemaker avec un digitaliseur d'images (CPC/PCW) utilisable avec la souris AMX, une souris avec outil de bureau (Desktop) pour PCW.

Vient de paraître !



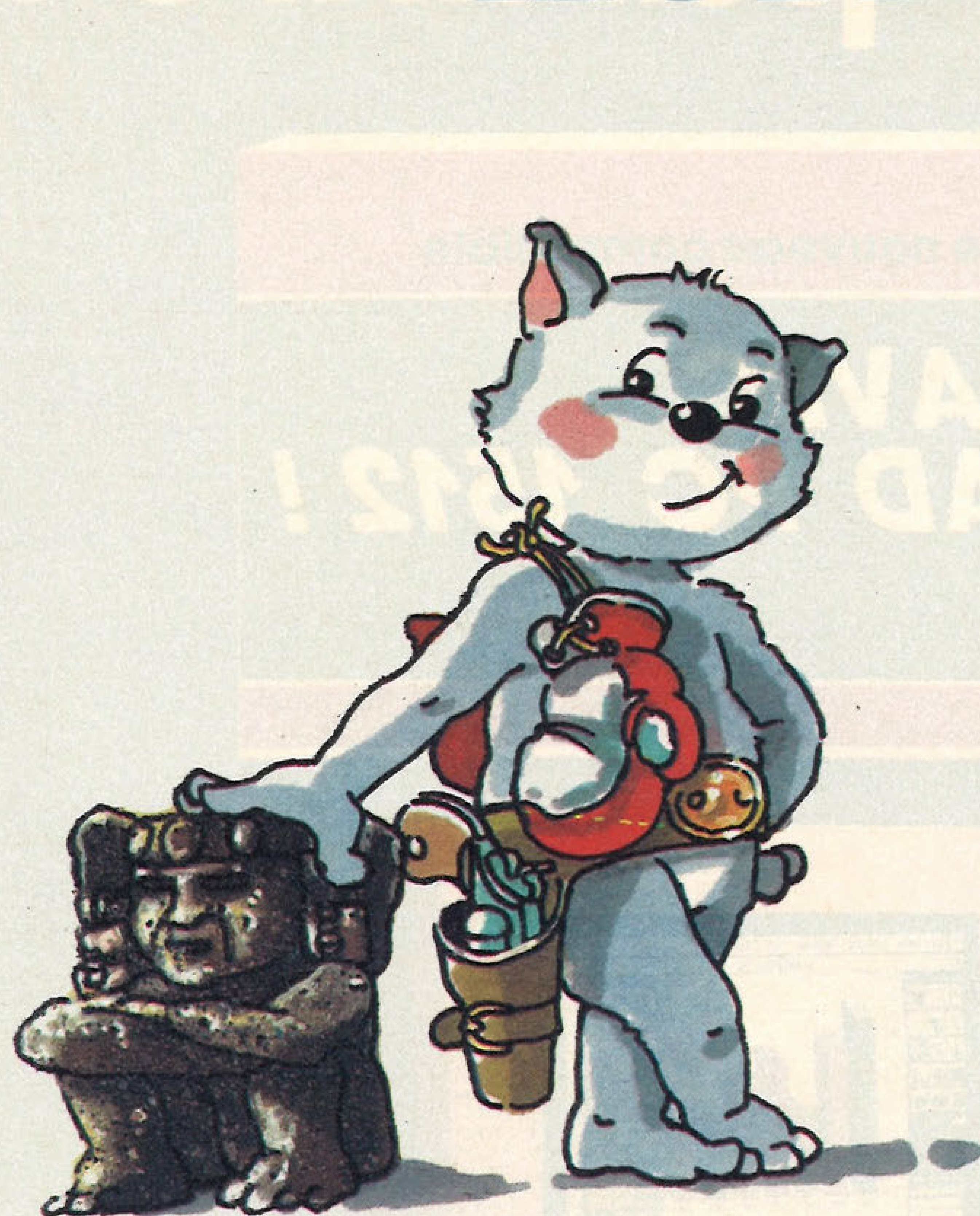
cedic/nathan

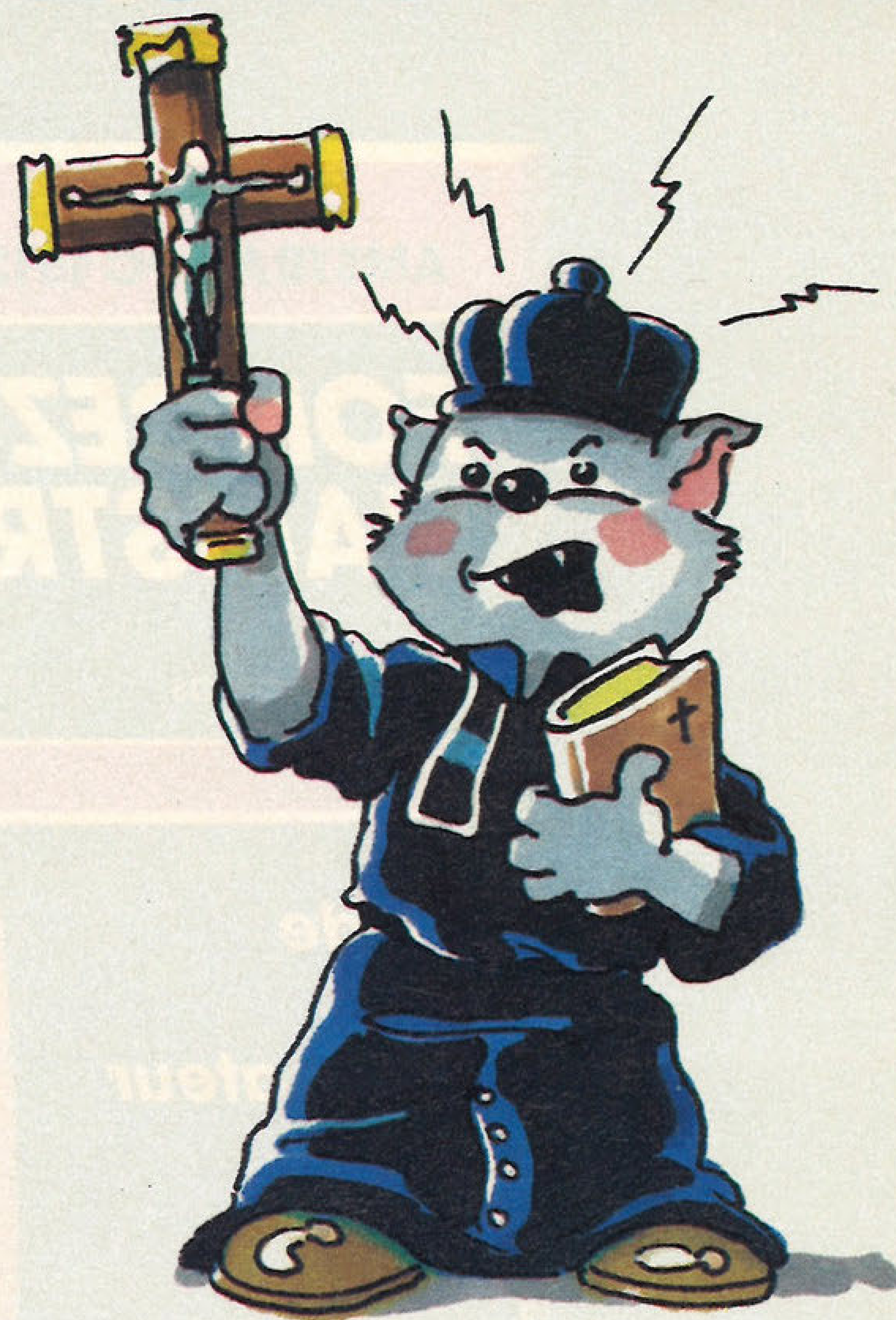
Dans ce livre vous trouverez des renseignements pratiques sur le nouvel AMSTRAD, la description détaillée de toutes les commandes de BASIC2, une étude approfondie de DOS Plus, un chapitre entièrement consacré à la communication avec PC 1512, et un descriptif des logiciels et des interfaces qui fonctionnent avec cet ordinateur.

Envoi de documentation gratuite sur simple demande. 6/10, bd Jourdan 75014 Paris Tél. (1) 45.65.06.06

Nom .... Adresse ....

Loriciels fait





AMSTRAD
Bientôt compatible PC



BOB WINNER

Globe-trotter à la recherche d'une civilisation disparue, tu parcours le monde malgré les nombreux obstacles qui se dressent sur ton chemin. De grandes puissances t'enverront leurs combattants pour te stopper dans ta quête. La force seule ne suffira pas et tu devras faire preuve d'intelligence et d'astuce pour découvrir enfin ce que tu as tant cherché.

AMSTRAD





LE PACTE

En l'an 1580 de notre ère, la Grande Alliance des forces du bien permit un Pacte sans précédent avec la nuit, le mal et les démons.

Depuis 3 siècles déjà, les puissances diaboliques reposent en un coffret, sépulture inviolée les retenant prisonnières à jamais. TOI MORTEL, tu ne dois jamais l'ouvrir sous peine d'avoir à les combattre.

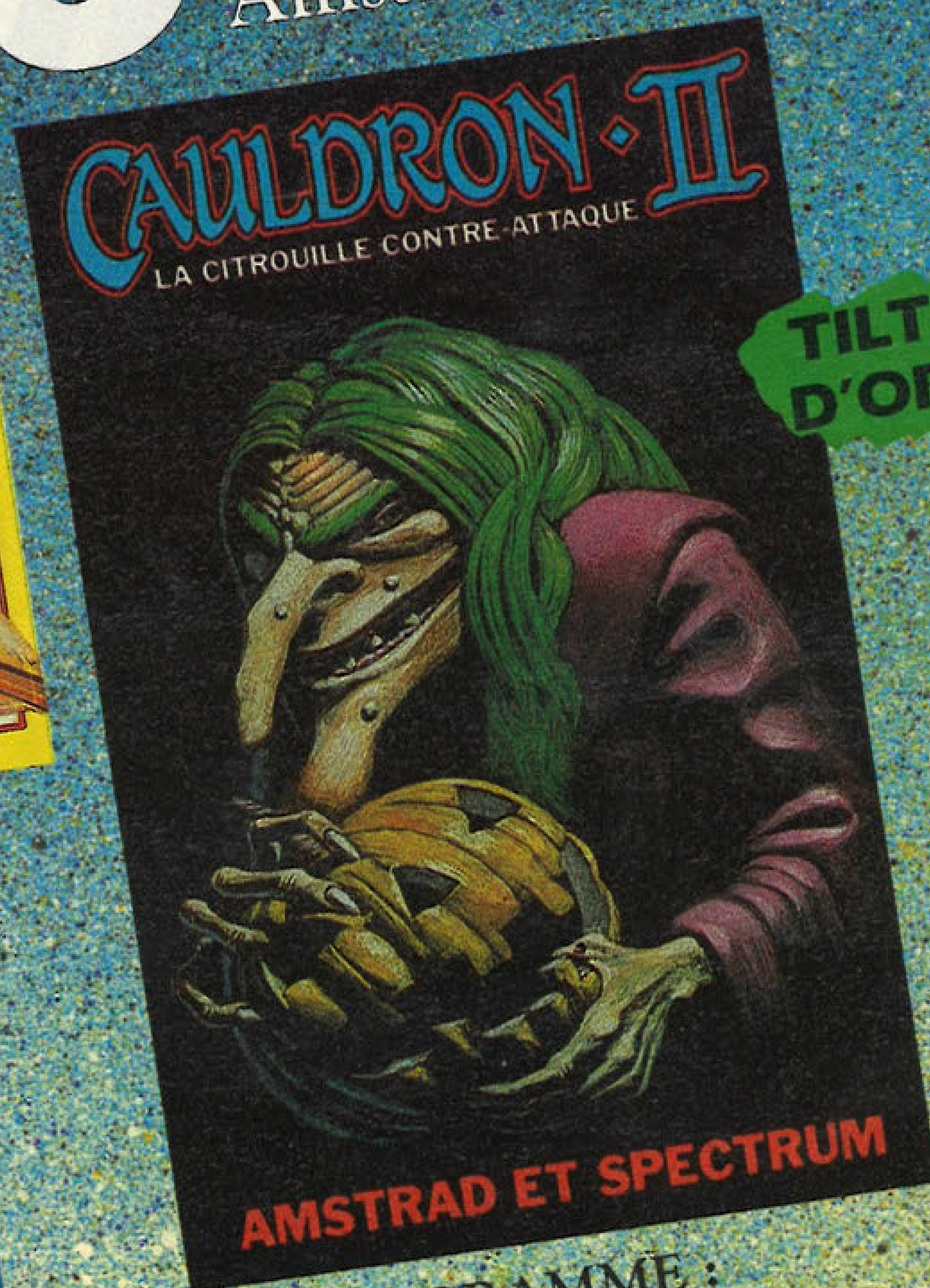
Dément... Nouvelle génération de graphismes !

LES LAURÉATS

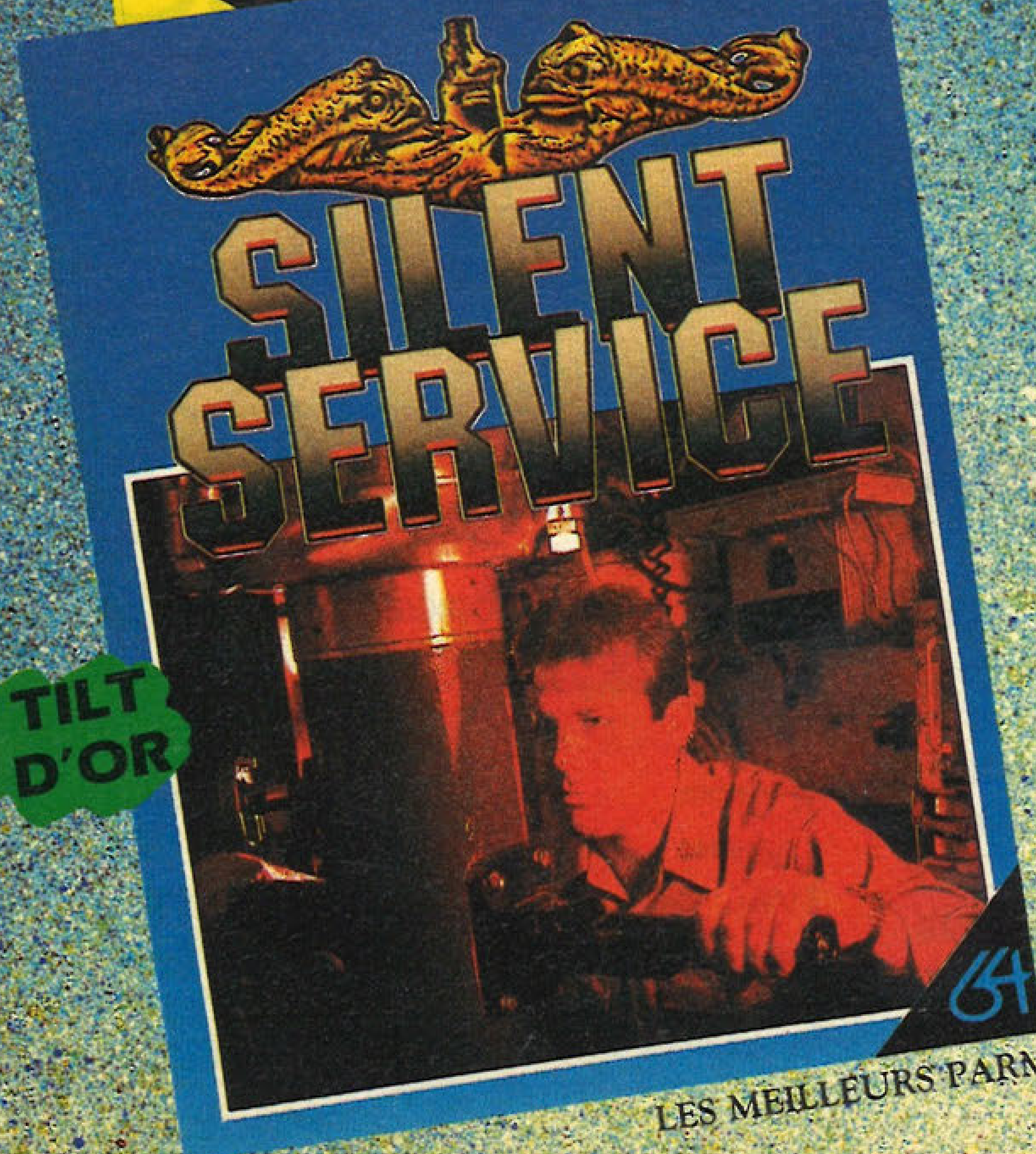
3 logiciels primés par le magazine TILT rassemblés dans un super PACK pour Amstrad, Commodore, Spectrum.



TOP TILT



TILT D'OR



TILT D'OR

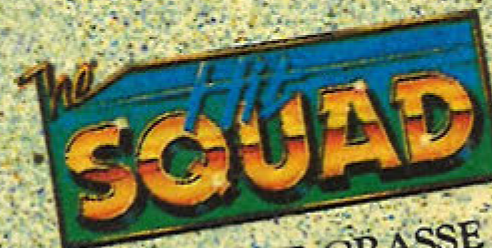
AU PROGRAMME :

GREEN BERET : redoutable machine de combat super entrainée. Vous devez passer à travers tous les obstacles ennemis.

SILENT SERVICE : une simulation de sous marin pendant la deuxième guerre mondiale : le Pacifique.

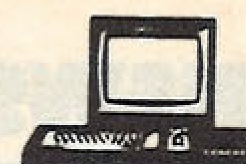
CAULDRON 2 : un jeu d'aventure graphique tout simplement fantastique

Chez tous les bons revendeurs de logiciels



LES MEILLEURS PARMI LES MEILLEURS

ZAC DE MOUSQUETTE - 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TÉL. 93.42.71.44



Les adresses

AMIE - stand : A 18
11 Bd Voltaire
75011 Paris

AMSTRAD FRANCE - B 7
172-174 6de rue
92310 Sevres

AXIAL INFORMATIQUE - A 12
47 rue de la Chaussée d'Antin
75009 Paris

BORLAND INTERNATIONAL - B 2
78 rue de Turbigo
75003 Paris

COBRA SOFT - B 9
BP 155
Chalon sur Saône Cedex 71104

CPC - C 21
15 rue St Melaine
35000 Rennes

CTS FRANCE - A 3
47 avenue de la Villeneuve
93420 Villepinte

DATABASE - L 3
Europa house
68 Chester Road
Hazel Grove
Stockport SK7 5NY
Angleterre

DDI - A 7
Centre d'Affaires Paris Nord
Le Bonaparte
93153 Le Blanc Mesnil cedex

DEIA - B 16
29 & 62 cours de l'Yser
33800 Bordeaux

DIGITAL RESEARCH - A 17
Oxford House - Oxford Street
Newberry
Berkshire RG 13 17B
Angleterre

ELP - A 9
1 rue Barbotin
79300 Bressuire

ENTER - C 19
140 rue Legendre
75017 Paris

ESAT - A 27
55 rue du Tondu
33000 Bordeaux

EYROLLES EDITIONS - B 24
61 Bd Saint Germain
75240 Paris cedex 05

FRANCE IMAGE LOGICIEL - M 9
Tour Galieni II
36 avenue Galieni
93175 Bagnolet

GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE - C 2
BP 2
56200 La Gacilly

HP INFORMATIQUE - M 5
7 chemin du Trou au Loup
95150 Taverny

HYPER CB - A 6
183 rue Saint-Charles
75015 Paris

INFOGRAMES - C 4
25 rue Beaubourg
75003 Paris

INFOPUB INFORMATIQUE - M 8
148 avenue Joffre
93800 pinay sur Seine

INFORMATIQUE APPLIQUEE - M 10
Place de la Croix Lorizet
BP 6082
69604 Villeurbanne

INFORMATIQUE SYSTEME FRANCE
C 17
99 avenue du Général Leclerc
94700 Maison Alfort

INNELEC - A 21
110 bis avenue du
Général Leclerc
93500 Pantin

LA COMMANDE ELECTRONIQUE - A 1
7 rue des Prias
27920 St Pierre de Bailleul

LOGICYS - A 20
Centre Emeraude
Cédex 47
33150 Cenon

LOGYS - A 14
3 rue Ferdinand Buisson
92110 Clichy

LOISITECH - M 3
centre commercial 93
93106 Montreuil cedex

LORICIELS - B 3
81 rue de la Procession
92500 Rueil

MEDIASTORE INFORMATIQUE
A 15
9 rue Fondary
75015 Paris

MERCI - B 10
rue Ampère
45140 St Jean de la Ruelle

MICRO APPLICATION - B 5
13 rue Ste Cécile
75009 Paris

MICRO C - M 2
1 avenue du Général de Gaulle
35170 Bruz

MICROPOOL - A 19
110 bis avenue du
Général Leclerc
93506 Pantin cedex

MICROSTORY - L 2
14 rue de Poissy
75005 Paris

MICROSTRAD - B 14
5 place du Colonel Fabien
75010 Paris

MMC - A 13
1 rue Lincoln
75008 Paris

MOVE - B 18
13 Bd de la République
92250 La Garenne Colombes

NVI - L 5
43 rue de Nancy
88000 Epinal

OK INFORMATIQUE - M 6
48 bis quai de la Marne
75019 Paris

OPA - A 23
20 ter rue de Bezons
apt 1284
92400 Courbevoie

ORDI - M 4
8 rue St Marc
75002 Paris

ORDIVIDUEL - C 3
20 rue de Montreuil
94300 Vincennes

P.S.I - C 6
5 place du Colonel Fabien
75010 Paris

PM INFORMATIQUE - B 12
22 rue de la République
59170 Croix

ROMBO PRODUCTIONS - L 6
62 Meadowbank
Ladywell
Livingston
EH54 6EL
Angleterre

RUN INFORMATIQUE - C 13
62 rue Gérard
75013 Paris

SEMAPHORE LOGICIELS - A 16
CH 1283 La Plaine
Suisse

STARTER - A 5
109 Colline de St Cloud
92210 St Cloud

SYBEX - B 4
6-8 impasse du Curé
75018 Paris

TMPI - A 25
Centre commercial
rue Fontaine du Bac
Clermont Ferrand

TOTALE FORMATION - A 11
114 avenue Charles de Gaulle
92200 Neuilly

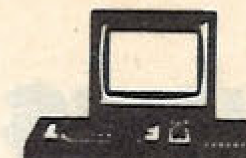
UBI SOFT - C 5
1 voie Felix Eboué
94000 Creteil

VCB2 - B 26
bâtiment 19 D Garonor - BP 320
93600 AULNAY-SOUS-BOIS

VIDEO SHOP - B 22
50 rue de Richelieu
75001 Paris

WINGS - M 1
205 rue du Fg St Honoré
75008 Paris

Les adresses



Gérez vos cagnottes

Voici notre rubrique vous permettant de choisir les logiciels que vous aurez envie d'acheter, mois par mois. Attention avec Amstrad Expo et ensuite Noël : les éditeurs se déchaînent ! Gérez au mieux votre cagnotte : les fins de mois pourraient bien être difficiles !

ANNONCÉ

***The Eidolon** - Activision*

Tiré du film du même nom (réalisé par Georges Lucas), vous devrez découvrir les secrets d'Eidolon, machine de bois et de métal venue du 19ᵉ siècle... Si vous en découvrez les secrets et si vous arrivez à maîtriser les forces qui la régissent, un monde entier vous appartient... Mondes magiques chers à Georges Lucas assurés...

***Icon Jon** - Mirrorsoft*

De conception bizarre, Icon Jon est un jeu d'aventure graphiques entièrement géré par icônes et fenêtres mobiles. En fait, Icon Jon est un programme facétieux qui refuse catégoriquement de quitter l'ordinateur et de disparaître à l'extinction de l'ordinateur... Votre mission sera donc de faire échapper Icon Jon des affres d'une mise hors tension. Pour cela, vous devrez le guider vers les voies de sorties... Ont-ils pensé aux disquettes ?

***Trailblazer** - Gremlin Graphics*

Jeu d'arcade rapide et entêtant, trailblazer vous emmènera dans un monde où seuls importent vos réflexes et rapidité de décision. Arriverez-vous, en temps

HIT-PARADE

En Grande-Bretagne "AMSTRAD COMPUTER USER et GALLUP"

1 — **Thrust** (Firebird)
2 — **Speed King** (Mastertronic)
3 — **Ninja Master** (Firebird)
4 — **Kane** (Mastertronic)
5 — **Harvey Headbanger** (Firebird)
6 — **Ghosts and Goblins** (Elite)
7 — **Storm** (Mastertronic)
8 — **Green Beret** (Imagine)
9 — **Knight Games** (English Software)
10 — **Winter Games** (Epyx/US Gold)
11 — **Molecule Man** (Mastertronic)
12 — **Elite** (Firebird)
13 — **Knight Tyme** (Mastertronic)
14 — **Jack the Nipper** (Gremlin Graphics)
15 — **Batman** (Ocean Software)
16 — **Kung Fu Master** (Data East/US Gold)
17 — **International Karate** (System 3)
18 — **Speech** (Superior)
19 — **Formula One Simulator** (Mastertronic)
20 — **Stainless Steel** (Mikro-Gen)

Nos lecteurs

1 — **Sapiens** (Loriciels)
2 — **Cauldron II** (Palace)
3 — **Tensions** (ÈRE Informatique)
4 — **Sram** (ÈRE Informatique)
5 — **Room Ten** (CRL)
6 — **Knight Tyme** (Mastertronic)
7 — **Green Beret** (Imagine)
8 — **One** (D3M)
9 — **Bactron** (Loriciels)
10 — **Kung Fu Master** (US Gld)
11 — **Bombjack** (Elite)
12 — **Knight Games** (English Software)
13 — **L'Héritage** (Infogrames)
14 — **Batman** (Ocean)
15 — **Ghosts'n Goblins** (Elite)
16 — **Impossible Mission** (Epyx)
17 — **Robbot** (Ère Informatique)
18 — **Xarq** (Electric Dreams Activision)
19 — **Winter Games** (Epyx)
20 — **Sai Combat** (Gasoline)

Vous aussi, participez à notre Hit-Parade. Envoyez vos classements à notre rédaction en précisant bien sûr l'enveloppe « Hit-Parade A.M. ». Cette rubrique est la vôtre !

ORDIVIDUEL

22, rue de Montreuil 94300 VINCENNES – **Tél. : (1) 43.28.22.06**

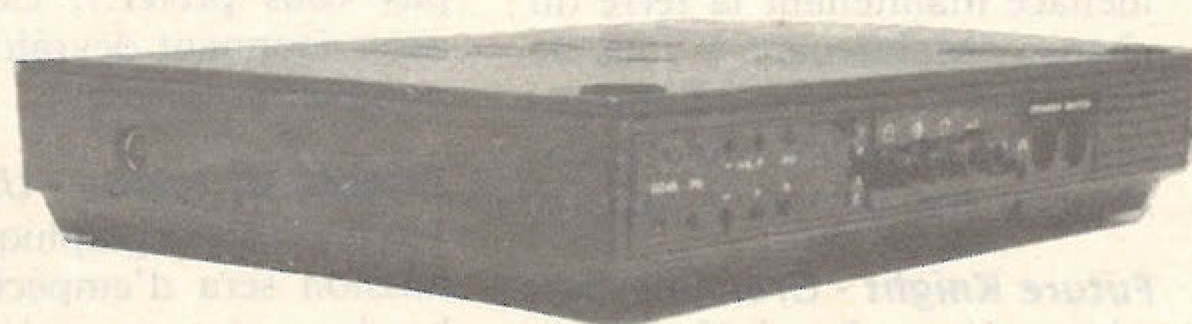
OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h, LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h

REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD FRANCE

ORDIVIDUEL

INTERFACE TV POUR AMSTRAD CPC

NOUVEAU MODÈLE





CARACTERISTIQUES :
- PAL/SECAM
- 16 chaînes pré-réglables
UHF-VHF
- haut-parleur intégré
- sortie casque
- câble pour décodeur CANAL "+" (en option 150 F)

Grâce à cette interface le moniteur de votre amstrad CPC vous servira aussi de TV ! Branchez, choisissez TV ou ordinateur et c'est tout !

Fonctionne également avec tous moniteurs autres qu'Amstrad.

☐ **interface TV** .... **1390 F**

Conçue et fabriquée en France, la tablette graphique "GRAPHISCOP" vous permet de représenter vos dessins à l'écran en utilisant la résolution graphique maximale de votre micro-ordinateur pour un maximum de couleurs. "GRAPHISCOP" est livrée avec une interface connectable à votre micro, un manuel d'utilisation, un logiciel sur cassette ou sur disquette.

"GRAPHISCOP" exécute toutes fonctions graphiques à partir d'un menu de commandes. Vous pourrez avec le choix des couleurs et des curseurs propres :
- *Faire des points, des traits, des traces de segments continus*
- *Faire des boîtes, des cercles*
- *Remplir une zone fermée, gommer*
- *Ecrire du texte sur votre dessin*
- *Travailler en mode miroir*
- *Copier, déplacer, translater verticalement ou horizontalement une zone*
- *Travailler à la loupe*
- *Annuler l'action de la dernière fonction*
- *Sauvegarder, charger un dessin etc...*

***SPECIFICATIONS TECHNIQUES :**
Dimensions tablette graphique en plastique moulé : 465 x 340 mm
Hauteur potence montée : 240 mm
Surface traçable : 320 x 220 mm
Précision : 1 pixel

***INTERFACE :**
Connecteur d'alimentation de la tablette graphique
4 potentiomètres de réglage X, Y
Câble d'interface à relier à votre micro-ordinateur.

☐ **GRAPHISCOP** .... **990 F**

SPECTRUM 128 K + 2

La machine à grandir. Même quand ont est le plus fort, on peut toujours avoir envie de continuer à progresser. Avec le Spectrum 128 K + 2, il n'y a pratiquement aucune limite à vos ambitions. Pour commencer, vous disposez d'un calculateur puissant et simple à utiliser, même si vous n'avez encore jamais touché un ordinateur. Pour les utilisations sérieuses, vous trouverez à profusion des langages de programmation, des traitements de texte, des feuilles de calcul électronique, des programmes éducatifs, des gestionnaires de fichiers... Dès que vous serez prêt, votre Spectrum 128 K + 2 pourra se brancher à une imprimante série, un clavier numérique séparé, un modem de télécommunication, des micro-drives et bien d'autres accessoires. Si vous vous lassez du son de l'ordinateur, vous pourrez raccorder un synthétiseur sur l'interface MIDI et composer au clavier du rock ou des symphonies. Et les 128 Ko du Spectrum 128 K + 2 vous garantissent que vous aurez toujours assez de mémoire, même pour les programmes les plus ambitieux. **Passeport pour la réussite.** Avec le Spectrum 128 K + 2, vous êtes certains d'avoir l'ordinateur qui donne plus de choix, plus de possibilités et plus de souplesse pour beaucoup moins d'argent. Bâti sur le succès, le Spectrum 128 K + 2 ne peut pas perdre. Vous ne pouvez donc pas être battu... à moins que ces maudites créatures intergalactiques ne courent vraiment trop vite.



***avec 1 joystick + 6 logiciels* 1990 F**

☐ Spectrum 128 K + 2 avec 6 logiciels et 1 joystick .... 1990 F

Possibilités de crédit partiel ou total

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F pour achat supérieur à 1000 F).

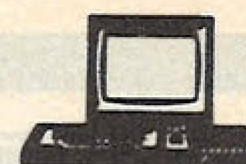
NOM ______________ ORDINATEUR : ☐ 6128 coul. ☐ 6128 mono. ☐ 464 coul. ☐ 464 mono. ☐ 8256 ☐ 8512

ADRESSE ______________ TÉL. ______ CODE POSTAL ______ VILLE ______

Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) – envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL**, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

AM 17

réseau ORDI94



limité, à aller au bout du chemin qui vous est proposé, en évitant tous les obstacles et trous noirs qui viendront se mettre sur votre route ? Également disponible pour Sinclair Spectrum.

***Rustbucket** - Téléportation...* vous voilà lancé à la recousse de votre bien-aimée pour combattre Spegbott et son terrible gardien. Des combats acharnés en perspective... Également disponible sur Sinclair Spectrum.

***Amstrad à la maternelle** - Loisitech* - Un éducatif pour les



tous petits. Absolument attrayant, ce logiciel a remporté l'adhésion des plus jeunes lors de démonstrations dans les écoles maternelles (Cf. Dossier éducatif Amstrad Mag. n° 14). Il est enfin disponible.

***Downtown hero** - Loisitech* - Ce logiciel éducatif d'apprentis-



sage de l'anglais vous permettra de retrouver vos éléments scolaires peut-être déjà oublié. Le but avoué de ce programme n'est pas de vous faire lire Shakespeare dans le texte mais de vous remémorer les bases de l'anglais moderne et de les mettre en application dans des exercices.

***Révisions mathématiques pour le Bac** - Loisitech* - Le titre parle de lui-même. Cet utilitaire de révision vous permettra de revoir votre programme et de résoudre des exercices (corrigés) de mathématiques. Coffret comprenant trois cassettes.

***Superman** - First Star.* Le slogan du logiciel dit : « vous avez vu le film, vous avez lu ses aventures en bandes dessinées, maintenant à vous de jouer... ». Vous l'avez compris, il vous faudra aider le légendaire Kryptonien à sauver Métropolis de l'infâme Darkseid, pire ennemi de Superman. Trouvez maintenant qui jouera le rôle de Darkseid (ordinateur ou deuxième joueur) : seul Superman peut s'opposer à lui...

***Avenger** - Gremlin Graphics* - Suite au très bon "Way of the Tiger" (voir notre test), Avenger vous entraînera dans d'autres pérégrinations tout aussi mouvementées... Après avoir démontré au « Grand Maître » que vous étiez un vrai Ninja, vous partez venger ce dernier assassiné par Yaemon Grand Maître des Flammes. Votre tâche sera donc de le retrouver, venger votre père spirituel et ramener au temple de Kettsuin les parchemins dérobés par le triste sire. Graphiques et actions garantis... Existe également en version Spectrum.

***Dan Dare** - Virgin Games* - Arrivée très remarquée d'un autre super-héros de bandes dessinées : Dan Dare Pilote du Futur. Aventure/arcade aux graphismes attrayants, Dan Dare vous entraînera dans l'espace et le temps déjouer les plans machiavéliques de Mekon (son ennemi mortel) qui a réussi à dévier un astéroïde pour le faire foncer sur la terre. Une collision est imminente, à moins que vous ne lui fassiez réussir sa mission.

***Top secret** - Loriciels* - Jeu d'aventure graphiques et textes, qui vous emmènera à la rescousse de votre président enlevé par des guérilléros, ce jeu devrait combler d'aise les adeptes d'Orphée. Attendez de voir les écrans... De l'aventure et du mystère pour combler vos nuits d'insomnies...

***Le Pacte** - Loriciels* - Retour dans le temps, vous voici revenu en l'an de grâce 1580. Le Pacte dont il est question est celui des puissances du Bien et du Mal reposant depuis plusieurs siècles dans un coffret scellé. Vous rompez ce Pacte en ouvrant la sépulture des puissances qui menace maintenant la terre du chaos... Maintenant à vous de réparer et de réduire à l'impuissance les démons maléfiques. Pour ne pas dormir la nuit...

***Future Knight** - Gremlins Graphics* - Vous, Randolf, Chevalier du Futur, recevez un appel de la belle Amélia capturée par Spegbott le Terrible. Vous devrez alors progresser à l'intérieur du vaisseau spatial SS.

***Le laveur millionnaire** - Loisitech* - Encore une simulation d'entreprise. Vous devez faire face aux réalités économiques d'une entreprise et réaliser les meilleurs résultats. A la fin de la simulation, l'ordinateur vous rendra son verdict. Impitoyable.

***HMS Cobra** - Cobra Soft* - Wargame très impressionnant, HMS Cobra est une simulation des batailles de convois dans la région de Mourmansk (1941/45). Entièrement réalisé en temps réel, ce jeu est piloté à partir du clavier ou du joystick grâce à un système de fenêtres mobiles très pratique. L'ensemble, livré dans un coffret contenant un livre (de J.-J. Antier), une carte de la région, un "plotter" permettant de fixer les différentes positions de navires durant le jeu et les changements de directions, un rapporteur et un manuel contenant les fiches techniques des bateaux en présence. Sûrement le fin du fin en matière de simulation de grandes batailles. Sortie prévue fin novembre.

***Acrojet** - Microprose/US Gold*



- Simulateur de vol « acrobatique », vous pourrez en toute sécurité vous faire de petites (ou grandes ?) frayeurs. Acrojet est un avion à réaction monoplace, copie exacte du BD5-J particulièrement adapté aux figures aériennes, ce dont vous n'allez pas vous priver... Ce logiciel assez étonnant devrait être disponible incessament..

***Temple of terror** - US Gold* - Jeu d'aventure graphique, votre mission sera d'empêcher Malbordus créature maléfique de détruire des trésors... Écrit sur une idée et par Ian Livingstone (à qui l'on doit déjà des énigmes comme "Eureka"), vous retrouverez des atmosphères maléfiques propres aux grands jeux d'aventure.

***F15 strike eagle** - Microprose/US Gold* - Ce célèbre jeu (qui a déjà soulevé des polémiques quant au scénario) a été adapté sur Amstrad (et Spectrum). Vous serez aux commandes d'un chasseur ayant pour mission d'aller bombarder des objectifs au sol dans la région de l'Asie du Sud-Est. Aidé de votre ordinateur de bord, vous devrez déjà maîtriser le pilotage de l'appareil et effectuer les bons choix stratégiques. Réaliste, vous aurez même droit à une vue 3D du cockpit.

***Xevious** - Atari/US Gold* - Version « officielle » du jeu de café,



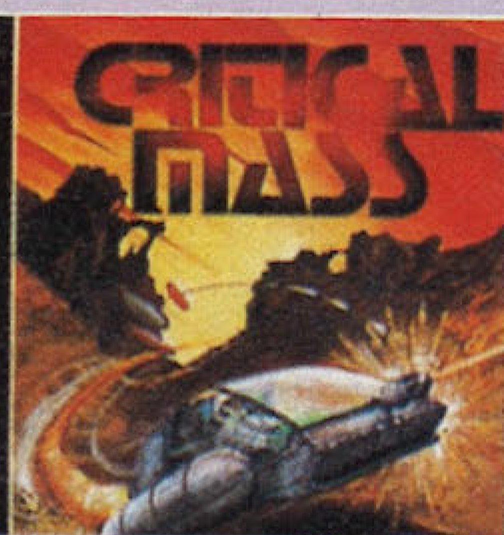
Xevious est un jeu d'arcade dans lequel vous devrez, une fois de plus, repousser les attaques d'envahisseurs qui menacent votre planète. En survolant celle-ci, vous devrez viser les bases ennemies et éviter toutes leurs défenses : DCA, missiles télé-

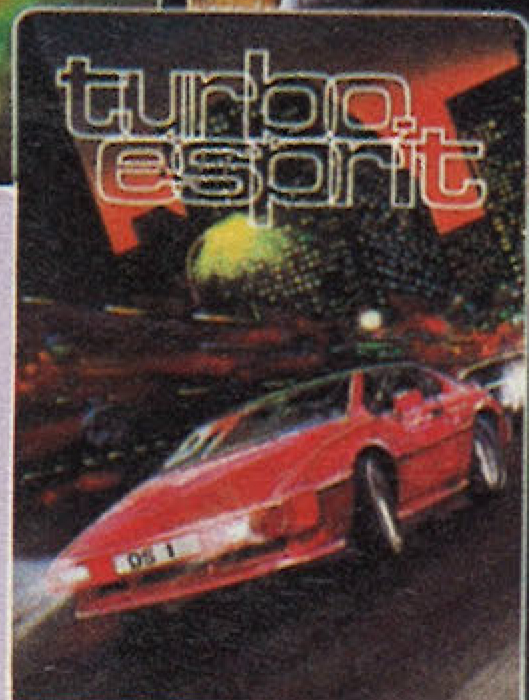
Suite page 29

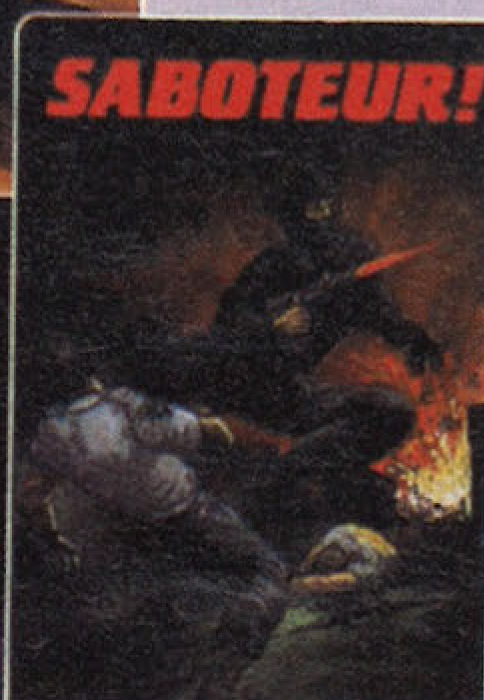
DURELL

présente









BiG 4

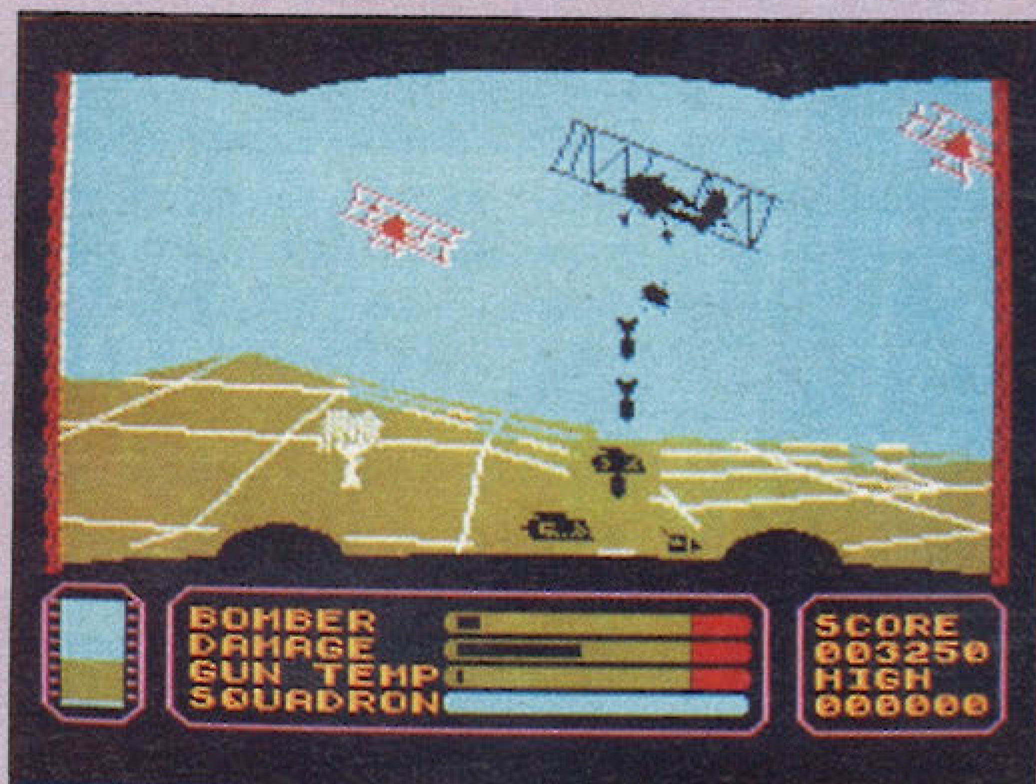
Une superbe compilation !

THANATOS



CHEVAUCHEZ THANATOS LE DESTRUCTEUR !

DEEP STRIKE



La suite de COMBAT LYNX : cette fois-ci, c'est en biplan que vous devez détruire les installations ennemies avant que ceux-ci ne lancent une offensive générale !

NOTICES EN FRANÇAIS !

DISTRIBUTEURS, NOUS CONTACTER...

UBI Soft

1, Voie Félix Eboué - 94000 Créteil **TEL. 43.39.23.21**

NOM :

ADRESSE :

VILLE : CODE POSTAL :

AM 17

PORT GRATUIT

Règlement par chèque bancaire ou CCP.

☐ AMSTRAD	☐ CASSETTE 110 FF	☐ DISQUETTE 160 FF
☐ COMMODORE	☐ CASSETTE 110 FF	☐ DISQUETTE 160 FF
☐ SPECTRUM	☐ CASSETTE 100 FF	
☐ BIG 4	☐ THANATOS	☐ DEEP STRIKE

LAISSEZ TOMBER VOS

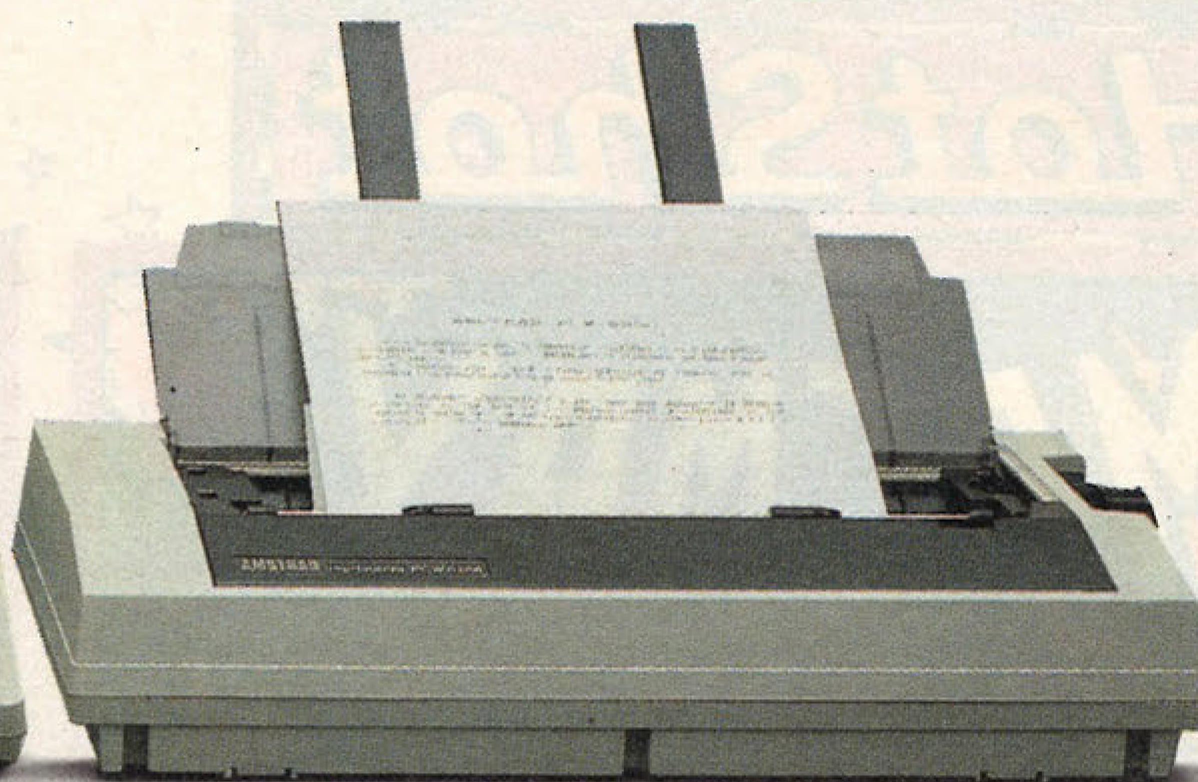


MACHINES A ECRIRE!

Voici le traitement de texte Amstrad:



4997 F* HT



AMSTRAD PCW 8256 complet avec son imprimante qualité courrier et son logiciel de traitement de texte en français. Prix HT au 31 juillet 1986. Prix TTC généralement constaté : 5926,44 Frs.

Une machine à écrire, c'est bon pour aligner un caractère après l'autre. Laissez tomber ! Le traitement de texte Amstrad, lui, est conçu pour réaliser directement des documents entiers. Et pour que ce soit rapide, l'Amstrad offre de nombreuses fonctions accessibles d'une simple frappe de touche. Rajouter un mot, le souligner ou le mettre en italiques, déplacer un paragraphe, changer de type de caractères : autant de jeux d'enfant.

Une fois les textes écrits, ils se classent automatiquement. On peut garder des centaines de pages sur une seule disquette et les réutiliser quand on veut. Quel gain de temps! La mise en page est automatique : centrage, alignement, justification totale, numérotation, etc. Tout est parfait, du premier coup.

Fini le temps perdu à refrapper une lettre entière pour un paragraphe à changer.

Amstrad a sonné l'heure du traitement de texte pour tous!



Merci de m'envoyer une documentation complète sur le PC 8256

nom : ____________________

adresse : ____________________

____________________ code postal |_|_|_|_|_|

ville ____________________

tél. : ____________________

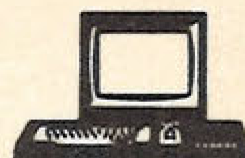
Renvoyez ce coupon à :
Amstrad France, BP 12 92312 Sèvres cedex - Ligne consommateurs : 46.26.08.83

AMS-16

AMSTRAD

LE MORDANT INFORMATIQUE

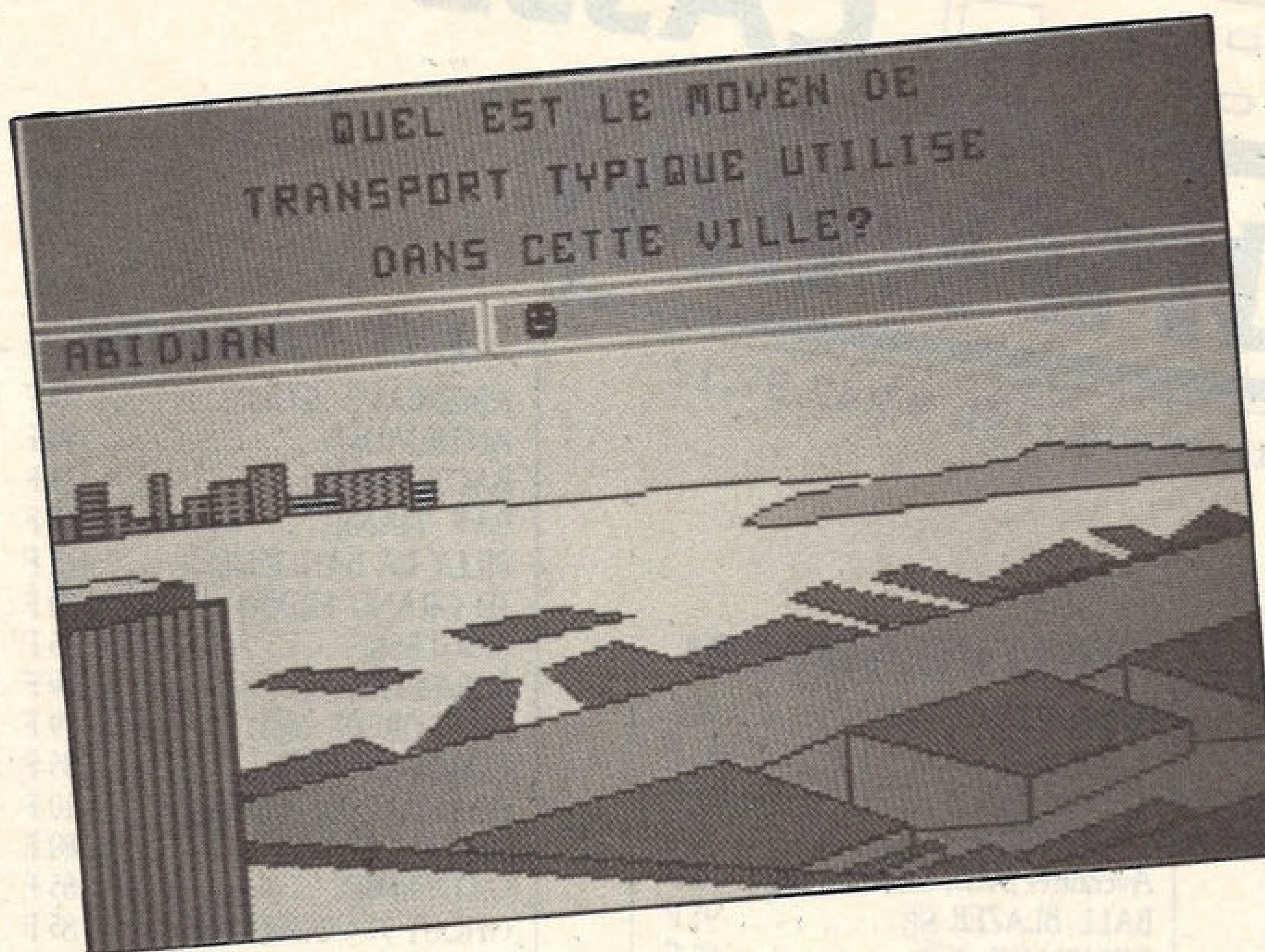
Mendès-France. M.C.



commandés....
Sortie prévue fin novembre (également en préparation pour Spectrum).

***La boîte de Rajmahal** - Ère Informatique* - Dans la collection "Thriller" d'Ère, ce nouveau jeu d'aventures vous plonge dans le « L.A. » des années 30.

***Iool BC** - Ère Informatique*
Vous entrez dans le personnage d'Ulysse et essayez de faire aussi bien que lui : à la fin de son, de votre pardon, odyssée vous devrez être toujours vivant.



***Le Kid-Kit** - Infogrames* - Ici il s'agit d'une toute « nouvelle nouveauté » (si je puis dire !) dont nous donnons la primeur aux parents qui veulent déjà prévoir leurs cadeaux de Noël. Des cadeaux pour jouer, mais aussi un peu pour apprendre : bref les cadeaux idéaux pour beaucoup de parents.
Dans une boîte qui vous coûtera environ 290 F, vous allez trouver tout ce qu'il faut pour faire de votre petite tête blonde une vraie future « tête » en informatique. Bien sûr des jeux (si vous croyez que les informaticiens ne s'amusent jamais, vous vous trompez) et en particulier l'Héritage et Sorcery ; mais aussi des badges, un stylo tampon "Kid-kit", des fiches pour expliquer le chargement sur cassette ou disquette, un mémento du Basic, un répertoire qui répond à la dure question : à quoi sert un ordinateur, des astuces sur certains logiciels, une cassette audio parlant de l'informatique avec beaucoup d'humour, des étiquettes auto-collantes... Mais je vous gardais le meilleur pour la fin : vous trouverez enfin deux programmes en Basic très simples que vous pourrez « bidouiller » à volonté afin de mieux comprendre la démarche de programmation et de devenir plus tard un super programmeur. Et tout prêt de ces deux programmes : une carte de club "Kid-kit" qui vous donnera accès à un service télématique avec possibilité de télécharger d'autres logiciels et qui vous fera recevoir une revue trimestrielle réservée aux "kids" du kit. A notre humble avis, un cadeau à ne pas rater !

***Scott Winder Reporter** - Ère Informatique* - Vous allez devenir un « vrai » grand reporter et parcourir le monde pour faire trois grandes enquêtes. Dès qu'on l'a, on vous le teste, corporatisme oblige !

AMSTRAD CASSETTES

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

DERNIERE MINUTE ENCORE PLUS INCROYABLE !

ENSEMBLE LES LAUREATS NF — **175 F**
+ SILENT SERVICE
+ CAULDRON 2
+ GREEN BERET

MELBOURNE NF — **115 F**
+ EXPLODING FIST
+ ROCK N WRESTLE
+ STATION

KONAMIS GREATEST HITS NF — **115 F**
+ GREEN BERET
+ PING PONG
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION N°3 NF — **115 F**
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO
+ FIGHTER PILOT

AMSTRAD-GOLD HITS NF — **99 F**
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID
+ ALIEN 8

AMTICS ACCOLADE NF — **115 F**
+ STARQUAKE
+ SWEEVO'S WORLD
+ BOUNDER
+ MONTY ON THE RUN

ALBUM FIL NF — **139 F**
+ THE WAY OF THE TIGER
+ V!... VISITEURS
+ GUNFRIGHT

AMSTRAD ACADEMY NF — **99 F**
+ ZORRO
+ BRUCE LEE
+ DAMBUSTERS
+ BOUNTY BOB STR BACK

ALBUM ULTIMATE NF — **85 F**
+ SABRE WULF
+ ALIEN 8
+ NIGHTSHADE

THEY SOLD A MILLION N°2 NF — **99 F**
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE
+ MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION N°1 NF — **90 F**
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

5 F de réduction supplémentaire sur chaque logiciel à valoir sur la carte de fidélité pour tout achat par correspondance.

NOUVEAUTES !

ACROJET NF	89 F
ALIENS NF	95 F
ASPHALT NF	115 F
AVENGER NF	95 F
Aventures JACK BURTON NF	95 F
BALL BLAZER NF	95 F
BOMBJACK 2 NF	89 F
CITY SLIKER NF	89 F
COBRA NF	85 F
COMMANDO 86 NF	85 F
CRYSTAL CASTLE NF	95 F
CYBERRUN NF	95 F
DEEP STRIKE NF	89 F
DONKEY KONG NF	89 F
1942 NF	89 F
ELECTRAGLIDE NF	89 F
FIST 2 NF	95 F
FUTURE KNIGHT NF	95 F
GAUNTLET NF	95 F
GRAND PRIX NF	139 F
HERITAGE II NF	145 F
HIGHLANDER NF	85 F
IKARI WARRIOR NF	85 F
KAYLETH NF	89 F
KONAMI'S GOLF NF	89 F
LEADERBOARD (GOLF) NF	89 F
LIGHT FORCE NF	89 F
MARACAIBO NF	125 F
MAG MAX NF	89 F
MERCENARY 2ND CITY NF	89 F
MGT NF	129 F
PAPER BOY NF	89 F
PSI15 TRADING CPY NF	95 F
QUESTPROBE NF	95 F
REBEL PLANET NF	89 F
RODEO NF	149 F
SCALEXTRIC NF	119 F
SCOOBY DOO NF	89 F
SHORT CIRCUIT NF	89 F
SPACE HARRIER NF	89 F
SUPER CYCLE NF	89 F
TARZAN NF	89 F
TEMPLE OF TERROR NF	95 F
TEMPLIERS NF	169 F
TERRA CRESTA NF	85 F
THAI BOXING NF	85 F
THANATOS NF	89 F
THE GOONIES NF	99 F
THE GREAT ESCAPE NF	89 F
TOBROUCK NF	119 F
TOP GUN NF	85 F
UCHI MATA JUDO NF	89 F
VIETNAM NF	95 F
WORLD GAMES NF	95 F
YE AR KUNG FU II NF	89 F

"SOLDES 35 F"

ALIEN 8 NF
BOUTY BOB NF
BRUCE LEE NF
KNIGHT LORE NF
NIGHT SHADE NF
RAID NF

HIT PARADE

AMERICA'S CUP NF	89 F
ANTIRIAD NF	79 F
BACTRON NF	125 F
BAT MAN NF	85 F
BILLY LA BANLIEUE NF	125 F
3D GRAND PRIX NF	89 F
BIGGLES NF	95 F
BREAKTHRU NF	89 F
CAULDRON 2 NF	79 F
COMMANDO NF	85 F
CRAFTON ET XUNK NF	110 F
DESERT FOX NF	89 F
GALVAN NF	85 F
GHOST N GOBBELINS NF	85 F
GREEN BERET NF	85 F
GUNFRIGHT NF	89 F
HUMAN TORCH NF	95 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	89 F
INFILTRATOR NF	95 F
INTERNATL KARATE NF	95 F
JACK THE NIPPER NF	85 F
JEUX SANS FRONTIERES NF	89 F
KNIGHT GAMES NF	85 F
KNIGHT RIDER NF	85 F
MIAMI VICE NF	85 F
MONOPOLY FR	175 F
NEXUS NF	95 F
REVOLUTION NF	89 F
ROBBOT NF	119 F
SAPIENS NF	125 F
SCRABBLE FR NF	175 F
SILENT SERVICE NF	89 F
STREET HAWK NF	85 F
STRIKE FORCE HARRIER NF	95 F
TENSION NF	119 F
TRAILBLAZER NF	89 F
TOMAHAWK NF	95 F
WINTER GAMES NF	95 F
XEVIOUS NF	89 F

AFFAIRE SYDNEY NF	145 F
BACK TO THE FUTURE NF	95 F
BATAILLE d'Angleterre NF	110 F
BATAILLE pour Midway NF	110 F
BOMB JACK NF	89 F
BOUNDER NF	85 F
CAULDRON NF	79 F
COLOSSUS CHESS 4 NF	119 F
CONTAMINATION NF	110 F
DOSSIER BOERHAAVE NF	145 F
DRAGONS LAIR NF	89 F
EDEN BLUES NF	110 F
EVE SPY NF	35 F
FIGHTING WARRIOR NF	85 F
FORBIDDEN PLANET	79 F
FRANCK BRUNO BOXING NF	95 F
FRIDAY THE 13TH NF	89 F
GESTE D'ARTILLAC NF	245 F
HACKER NF	95 F
HOLD UP NF	105 F
HYPERSPORT NF	89 F
KUNG FU MASTER NF	89 F
L'HERITAGE NF	169 F
MACADAM BUMPER NF	120 F
MANDRAGORE NF	195 F
MASTER OF THE LAMPS NF	95 F
MISSION DELTA NF	105 F
MISSION ELEVATOR NF	89 F
MONTY ON THE RUN NF	89 F
MOVIE NF	89 F
OMEGA planète invisible NF	249 F
PACIFIC NF	110 F
PING PONG NF	79 F
RALLY II NF	95 F
RAMBO NF	79 F
RED HAWK NF	89 F
RESCUE ON FRACTALUS NF	95 F
ROCK'N WRESTLE NF	85 F
ROCKY HORROR SHOW NF	89 F
SABOTEUR NF	89 F
SKYFOX NF	95 F
SORCERY NF	89 F
SPINDIZZY NF	95 F
SPITFIRE 40 NF	90 F
SPY VS SPY NF	90 F
SPY TREK NF	35 F
TANK COMMANDER NF	95 F
TAU CETI NF	89 F
THEATRE EUROPE NF	110 F
THE DAMBUSTERS NF	99 F
THE WAY OF EXPL FIST NF	85 F
THE WAY OF THE TIGER NF	95 F
ZORRO NF	95 F
V ! NF	89 F
WORLD CUP 86 NF	95 F

Les MICROMANES câblés savent TOUT ! grâce au premier service Minitel MICROMANIA

BRANCHEZ-VOUS MICRO 24 H/24 H

TAPEZ **FUNI** PUIS **MIC** PAR LE 3615



LES NEWS: soyez les premiers à connaître les dernières info micro, le hit parade, les sorties...

LES LOGICIELS : toutes les descriptions des jeux en direct organisées par nouveautés, hit parade, soldes...

LE COURRIER : utilisez votre boîte à lettre personnalisée pour lire votre courrier et poser vos questions.

LES JEUX : une surprise de Micromania ! Etes-vous assez bon pour gagner les centaines de logiciels offerts par le club !

+ DE 75000 JEUX EN STOCK

AMSTRAD DISQUETTES



BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

SUPER PROMOTION 3 DISQUETTES VIERGES 99 F

INCROYABLE !

DERNIERE MINUTE ENCORE PLUS INCROYABLE !

MELBOURNE NF
+ EXPLODING FIST
+ ROCK N WRESTLE
+ STATION
145 F

KONAMIS GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU
145 F

THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO
+ FIGHTER PILOT
145 F

AMSTRAD-GOLD HITS NF
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID
+ ALIEN 8
145 F

AMTICS ACCOLADE NF
+ STARQUAKE
+ SWEEVO'S WORLD
+ BOUNDER
+ MONTY ON THE RUN
145 F

ALBUM FIL NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+ V!... VISITEURS
+ GUNFRIGHT
195 F

THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE
+ MATCH DAY (Foot)
140 F

THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY
145 F

1 AN DE GARANTIE TOTALE DES NOTICES EN FRANÇAIS POUR TOUS LES JEUX AMSTRAD

NOUVEAUTES !

ACROJET NF	139 F
ALIENS NF	145 F
ASPHALT NF	165 F
AVENGER NF	145 F
Aventures JACK BURTON NF	145 F
BACTRON NF	169 F
BILLY LA BANLIEUE NF	179 F
BOB WINNER NF	169 F
BOMBJACK 2 NF	139 F
CITY SLIKER NF	139 F
COBRA NF	139 F
COMMANDO 86 NF	139 F
CRYSTAL CASTLE NF	145 F
DEEP STRIKE NF	139 F
DESERT FOX	139 F
1942 NF	139 F
ELECTRAGLIDE NF	129 F
FER ET FLAMME NF	249 F
FIST 2 NF	145 F
FUTURE KNIGHT NF	145 F
GAUNTLET NF	145 F
GRAND PRIX NF	169 F
HARRY ET HARRY NF	169 F
HIGHLANDER NF	139 F
IKARI WARRIOR NF	139 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	145 F
KAYLETH NF	139 F
KONAMI'S GOLF NF	135 F
LEADER BOARD NF	139 F
LIGHT FORCE NF	139 F
MARACAIBO NF	169 F
MAG MAX NF	139 F
MANHATTAN 95 NF	149 F
MASQUE NF	179 F
MGT NF	169 F
PAPER BOY NF	135 F
REBEL PLANET NF	135 F
ROBBOT NF	169 F
RODEO NF	169 F
SAPIENS NF	169 F
SCOOBY DOO NF	139 F
SHORT CIRCUIT NF	145 F
SPACE HARRIER NF	139 F
SUPER CYCLE NF	139 F
TARZAN NF	145 F
TEMPLE OF TERROR NF	135 F
TEMPLIERS NF	199 F
THAI BOXING NF	129 F
THANATOS NF	139 F
THE DAMBUSTERS NF	145 F
THE GOONIES NF	145 F
THE GREAT ESCAPE NF	145 F
TERRA CRESTA NF	139 F
TOBROUCK NF	169 F
TOP GUN NF	139 F
TOP SECRET NF	220 F
VIETNAM NF	145 F
WORLD GAMES NF	145 F
YE AR KUNG FU II NF	139 F

HIT PARADE

AMERICA'S CUP NF	139 F
ANTIRIAD NF	129 F
3D GRAND PRIX	140 F
BAT MAN NF	130 F
BATAILLE d'Angleterre NF	195 F
BATAILLE pour Midway NF	195 F
BIGGLES NF	139 F
BOMB JACK NF	139 F
BOUNDER NF	125 F
BREAKTHRU NF	139 F
CAULDRON NF	125 F
CAULDRON 2 NF	130 F
COMMANDO NF	139 F
CRAFTON ET XUNK NF	190 F
EDEN BLUES NF	190 F
GALVAN NF	139 F
GHOST N GOBBELINS NF	139 F
GREEN BERET NF	135 F
HUMAN TORCH NF	139 F
INFILTRATOR NF	139 F
JACK THE NIPPER NF	119 F
JEUX SANS FRONTIERES NF	139 F
KNIGHT GAMES NF	135 F
KNIGHT RIDER NF	135 F
MIAMI VICE NF	139 F
MONOPOLY FR NF	245 F
MOVIE NF	139 F
NEXUS NF	145 F
PACIFIC NF	139 F
PING PONG NF	129 F
REVOLUTION NF	139 F
SCRABBLE FR NF	220 F
SCRAM NF	165 F
SILENT SERVICE NF	139 F
SORCERY NF	129 F
STREET HAWK NF	135 F
STIKE FORCE HARRIER NF	129 F
TENSION NF	169 F
THE WAY OF THE TIGER NF	120 F
THEATRE EUROPE NF	185 F
TRAILBLAZER NF	139 F
WINTER GAMES NF	145 F
XEVIOUS NF	139 F
YE AR KUNG FU NF	119 F
ZOMBI NF	165 F

AFFAIRE SYDNEY NF	195 F
AFFAIRE VERA CRUZ NF	195 F
AIRWOLF NF	125 F
BACK TO THE FUTURE NF	145 F
COLOSSUS CHESS 4 NF	169 F
CONTAMINATION NF	190 F
FIGHTER PILOT NF	129 F
GESTE D'ARTILLAC NF	295 F
HYPERSPORT NF	125 F
KUNG FU MASTER NF	135 F
L'HERITAGE NF	189 F
MAC GUIGUAN BOXING NF	145 F
MACADAM BUMPER NF	175 F
MINDSHADOW NF	125 F
MISSION DELTA NF	175 F
MISSION ELEVATOR NF	159 F
MONTY ON THE RUN NF	125 F
OMEGA planète invisible NF	249 F
RED ARROWS NF	135 F
RESCUE ON FRACTALUS NF	145 F
ROBBOT NF	169 F
SKYFOX NF	145 F
SPINDIZZY NF	145 F
TANK COMMANDER NF	135 F
TAU CETI	145 F
TOMAHAWK NF	145 F
V!! NF	139 F
WHO DARES WIN II	145 F
WORLD CUP 86 Foot NF	145 F
ZORRO NF	145 F

BOUTIQUES MICROMANIA

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, bd. Haussmann
"Espace loisir" (au sous-sol)
75008 PARIS
Métro Havre-Caumartin

HACHETTE ST MICHEL
24, bd St Michel
75006 PARIS
Métro St Michel

NOUVEAU A NICE :
HOLLYWOOD STARS
8, bd. Joseph Garnier
06000 NICE - Tél. 93.51.61.30

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

NOM ....
ADRESSE ....
.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

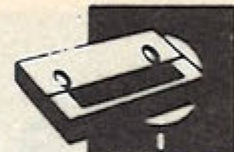


Date d'expiration __/__ Signature __________

AM 12

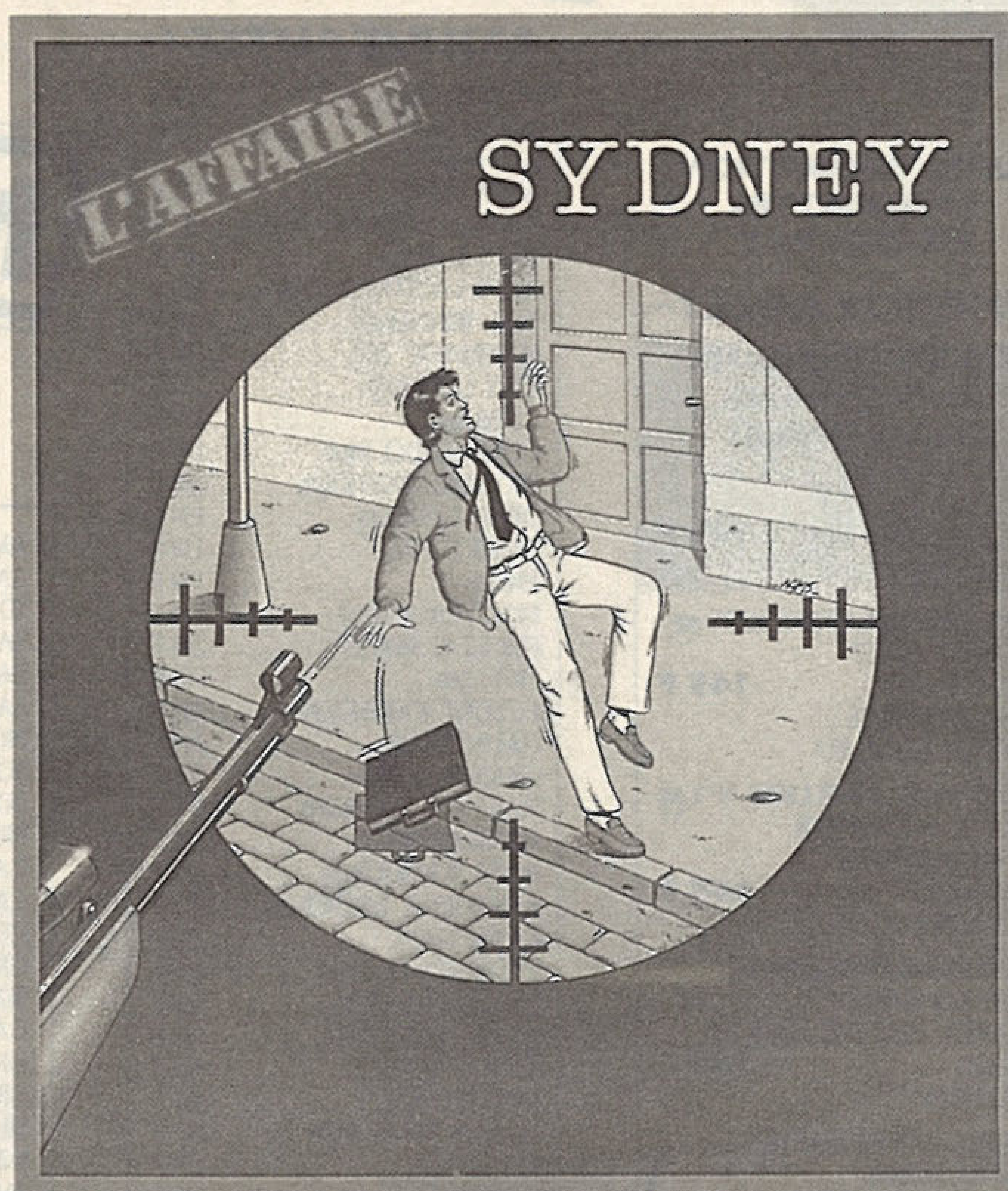
Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)

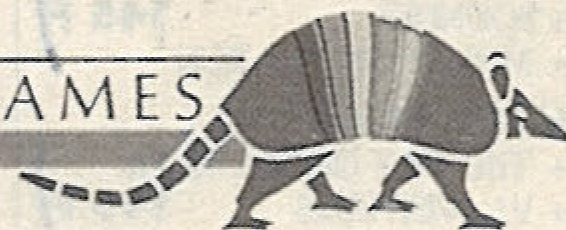
Entourez votre ordinateur de jeux : ATARI 600 ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 MO5 ORIC MSX C64 SPECTRUM



L'AFFAIRE SIDNEY

Éditeur : Infogrames
Auteur : Gilles Blancon
Genre : aventure
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★
Originalité : ★★★★





Maréchal des logis chef

— Allo ? La Brigade des Recherches de St-Etienne ?
— Brigade des Recherches, j'écoute !
— C'est affreux ! Un homme est mort !
— Soyez plus clair, comment est-il mort ?
— Assassiné ! C'est horrible ! Venez vite !
— Du calme ! Où êtes-vous ?
— Place de la République à Clermont. Il a été tué d'un coup de fusil ! J'ai tout vu !
— Avez-vous vu le tueur ?
— Je n'ai vu que le fusil. On a tiré d'un appartement. Venez vite, je vous en prie !
— Surtout, ne bougez pas et ne touchez à rien ! Nous arrivons.

Après avoir lentement reposé le combiné sur le vieil appareil noir de la brigade, le Maréchal des logis chef, les yeux fixés sur une punaise plantée là, un jour d'énervement pendant l'affaire Vera Cruz, soupira bruyamment, s'extirpa de son fauteuil de Chef et sortit de la brigade, flanqué de deux flics heureux d'oublier pour un temps leur machine à écrire.

L'affaire Sydney allait commencer. Il avait fait preuve de tellement de bon sens, de tellement d'intelligence et d'esprit de déduction durant cette terrible histoire qui avait defrayé la chronique que notre Maréchal des logis chef craignait de ne pas être à la hauteur de l'événement. On attendait trop de lui. Ses supérieurs le prenaient pour le nouvel Hercule Poirot et il ne pouvait ni ne devait les décevoir ! Ah ! J'oubliais ! Le Maréchal des logis chef, c'est VOUS.

Oh, les beaux dessins !

La première image nous montre la tête de la victime, en gros plan, à travers une lunette de fusil. Puis un coup de feu éclate, et le pauvre ouvre une bouche malheureuse sous une moustache noire. Il a un point rouge sur le front. Les dessins suivants représentent une photo et un carnet. La photo nous montre la victime allongée par terre et une malette sur le trottoir. Une loupe, que l'on peut déplacer au moyen des flêches du curseur, nous permet de jouer à Sherlock Holmes et de noter les indices sur notre petit carnet. La page suivante nous fait découvrir l'appartement d'où a été tiré le coup de feu. Tous ces dessins sont très bien réalisés, en mode 1, en jouant avec les trames et en donnant un aspect bande dessinée très réussi. Malheureusement, mis à part quelques photos de personnages, nous n'aurons plus droit à ces dessins durant le reste du jeu.

Destinataire non concerné

Ça y est ? Vous avez noté tous les indices ? Repéré les impacts de balles ? Alors l'enquête va commencer. Vous voilà à votre bureau devant votre ordinateur Amstrad dont l'écran monochrome est dessiné en noir et blanc. En effet, nous sommes maintenant passé en mode 2 et nous avons devant les yeux une imprimante, un écran et un menu qui nous proposent différentes possibilités d'investigation : message, déposition, imprimante, examen, comparaison, arrestation.

Après trois heures d'enquête, de recherche et d'interrogation, je suis parvenu à obtenir quelques dépositions, l'autopsie du corps et l'étude balistique. Le « réseau informatique Diamant », qui permet (en principe, d'après la notice) de dialoguer avec les autres services de gendarmerie, administrations préfectorales, pénitentiaires et avec la Police Nationale n'a rien voulu savoir et j'ai pu lire une cinquantaine de fois, après autant d'essais : « DESTINATAIRE NON CONCERNÉ ». Je me suis désespéré sur mes capacités d'enquêteur et je me suis amusé à taper n'importe quoi genre : « Caca boudin ». Savez-vous ce que m'a répondu le réseau Diamant ? L'éternel « DESTINATAIRE NON CONCERNÉ ». Dommage ! Vraiment dommage ! L'analyse de texte est beaucoup trop sommaire et, par conséquent, aucun dialogue n'est possible. Si vous trouvez la bonne syntaxe, vous pourrez peut-être vous amuser, mais sachez que les exemples de la notice ne vous seront d'aucune utilité.

Patrick Yoann

LE JEU LE PLUS POPULAIRE DU MONDE AVEC MAINTENANT DES QUESTIONS MUSICALES ET SONORES...

PLUS DE 3.000 QUESTIONS...

Trivial Pursuit
THE COMPUTER GAME
COMMODORE-GENUS™ EDITION

DOMARK

DISTRIBUTEURS, NOUS CONTACTER...

VERSION FRANÇAISE



1, Voie Félix Eboué - 94000 Créteil **TEL. 43.39.23.21** AM 12

NOM : ____________________

ADRESSE : ____________________

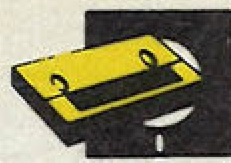
____

VILLE : ____________________ **CODE POSTAL :** ____________

PORT GRATUIT
Règlement par chèque bancaire ou CCP.

TRIVIAL PURSUIT
- ☐ AMS-CASS 199 FF
- ☐ CBM-CASS 199 FF
- ☐ SPEC-CASS 199 FF
- ☐ AMS-DISC 259 FF
- ☐ CBM-DISC 259 FF

A-T



LES PASSAGERS DU VENT

Infogrames - Si nous donnons ici beaucoup d'importance à un jeu d'aventure que ses auteurs sont encore entrain de finaliser, c'est parce qu'il en vaut vraiment la peine. En d'autres termes, si vous projetez de casser votre cagnotte pour vous payer « le » jeu de Noël, je vous recommande chaudement celui-ci.

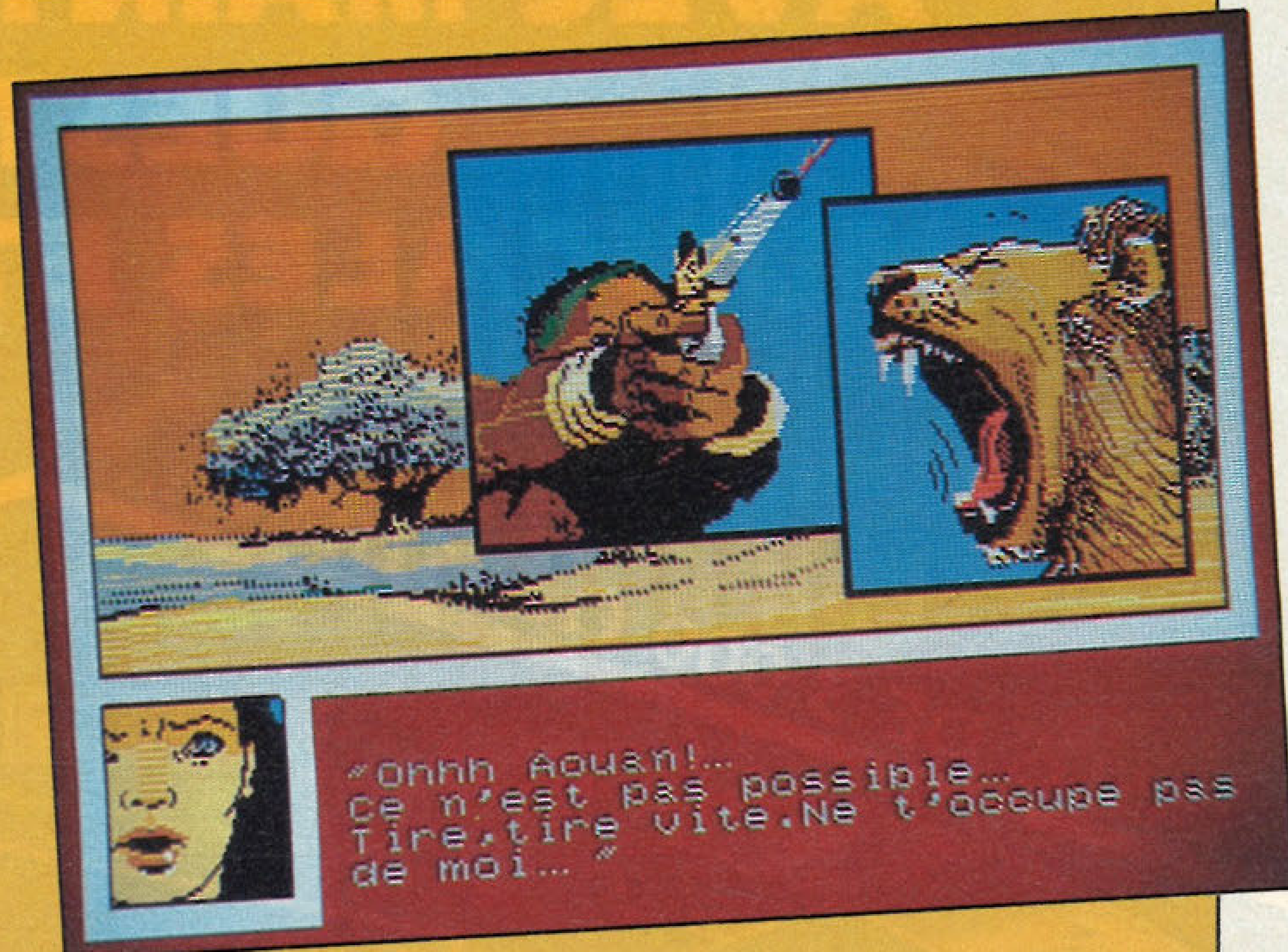
Les passagers du vent : cela vous rappelle peut-être quelque chose ? Oui : il s'agit d'une série d'aventures de bandes dessinées, et pas des moindres puisque son auteur, François Bourgeon a obtenu avec cette véritable saga le grand prix du salon d'Angoulême (salon de bandes dessinées pour les incultes !).

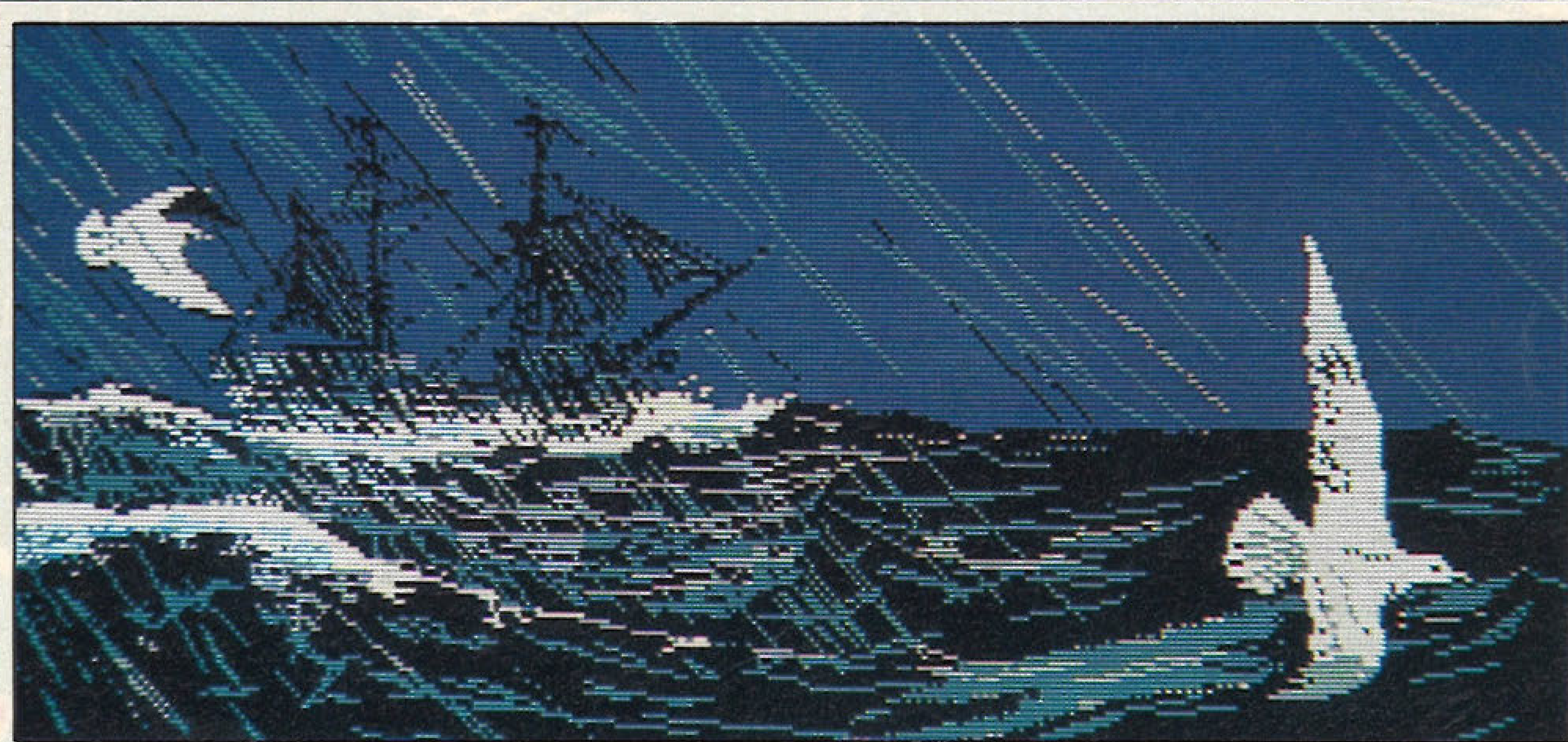
L'action se passe au XVIII[e] siècle et met en présence Isa, une jeune noble dont le titre a été usurpé lorsqu'elle était petite, Hoël un jeune marin breton injustement accusé de meurtre, Saint-Quentin un médecin de vaisseau, des esclaves africains, etc. Je m'arrête là : en fait ils sont une quinzaine dans l'aventure à se partager la vedette. Vous aurez tous à les faire vivre, ou survivre et croyez-moi, cela ne sera pas facile !

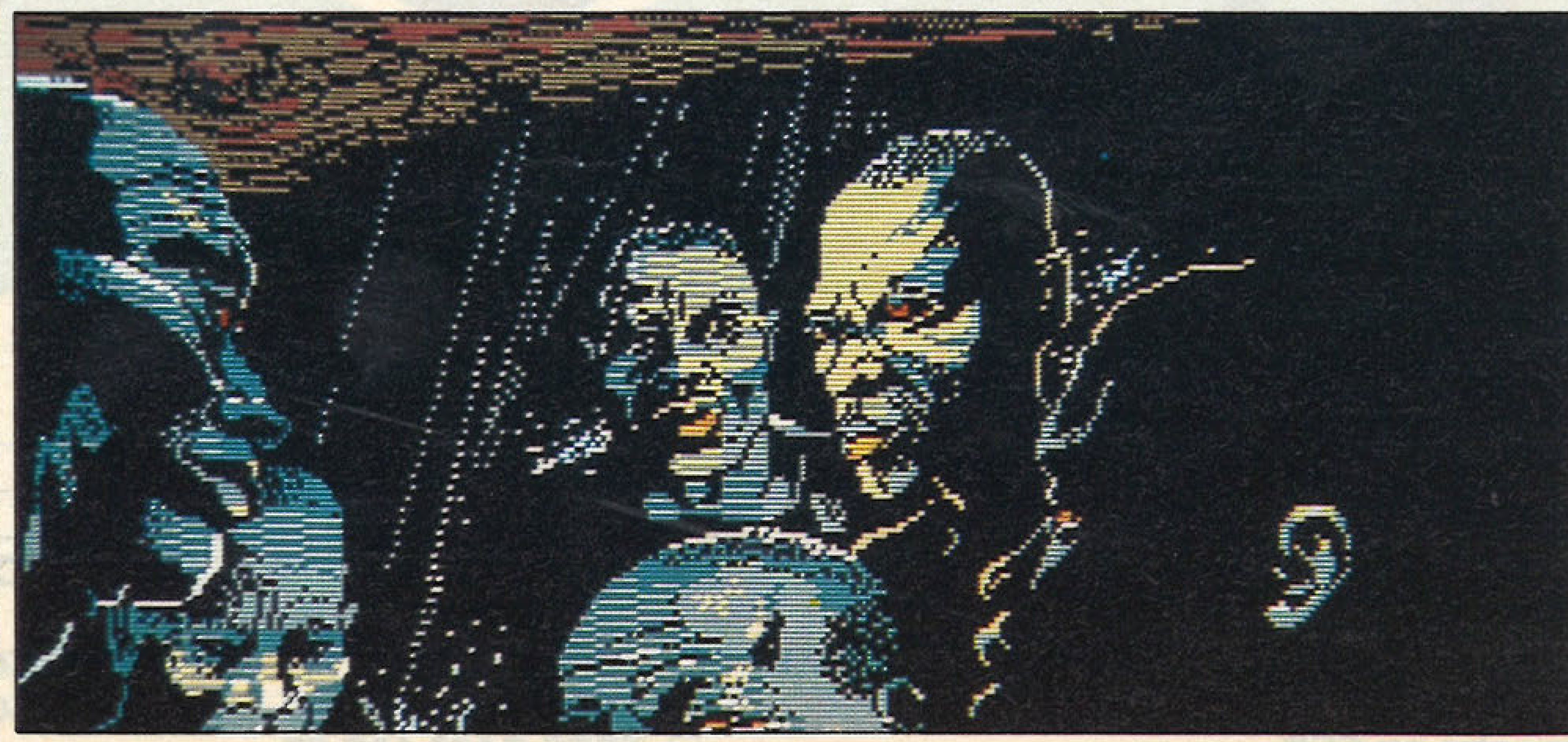
Mais vous vous dites que je mélange tout : bande dessinée et jeu d'aventure. Et bien vous avez raison puisque vous allez jouer avec les deux et que l'un reprend l'autre. François Bourgeon et les auteurs d'Infogrames ont en effet travaillé ensemble avec un soucis extrême de la réalité des graphismes. Regardez donc un peu les photos d'écran ci-jointes, elles sont merveilleuses.

Mais ce n'est pas tout : fort de l'histoire de la bande dessinée, vous devrez aider Isa et Hoël à poursuivre leur quête : mais quelle est-elle au fait ? (Chut, si vous jouez bien d'ici un mois ou deux, nous vous aiderons, promis). Pour environ 290 F — prix public conseillé — vous aurez le logiciel, sur 6128 (en version cassette cela serait trop contraignant), plus la bande dessinée. Alors vous commencerez à vivre des aventures fantastiques. Et si je dis « des » aventures, c'est tout simplement parce que c'est vrai — comme si j'avais l'habitude de vous raconter des bêtises ! — Si jamais vous « pilotez » mal vos héros et que l'un, ou plusieurs d'entre-eux, meurent vous vivrez quand même une aventure. Bien sûr elle s'éloignera beaucoup du scénario de François Bourgeon, mais en tous les cas vous ne serez pas bloqué. Allez, encore un détail et je vous laisse courir acheter le jeu. Pour avancer dans cette aventure : finis les interprêteurs syntaxiques qui ne comprennent jamais ce qu'on leur écrit ! Vous voyez un passage : « un groupe de personnes dans ce paysage, qui sont-ils ? » Vous cliquez dessus avec votre souris, ou bien à l'aide du clavier et aussitôt apparaissent lesdites personnes en gros plan, elles parlent entre-elles, vous suivrez leurs dialogues à chaque fois que vous le souhaiterez. Dit comme cela, je sens que ça va vous paraître rébarbatif, mais dès que vous aurez le jeu sur votre écran, vous serez séduit. Le premier d'entre-vous qui a trouvé l'objet, ou les objets, de la quête d'Isa nous écrit, on fera quelque chose pour lui, ou pour elle : d'accord ?

M.M.



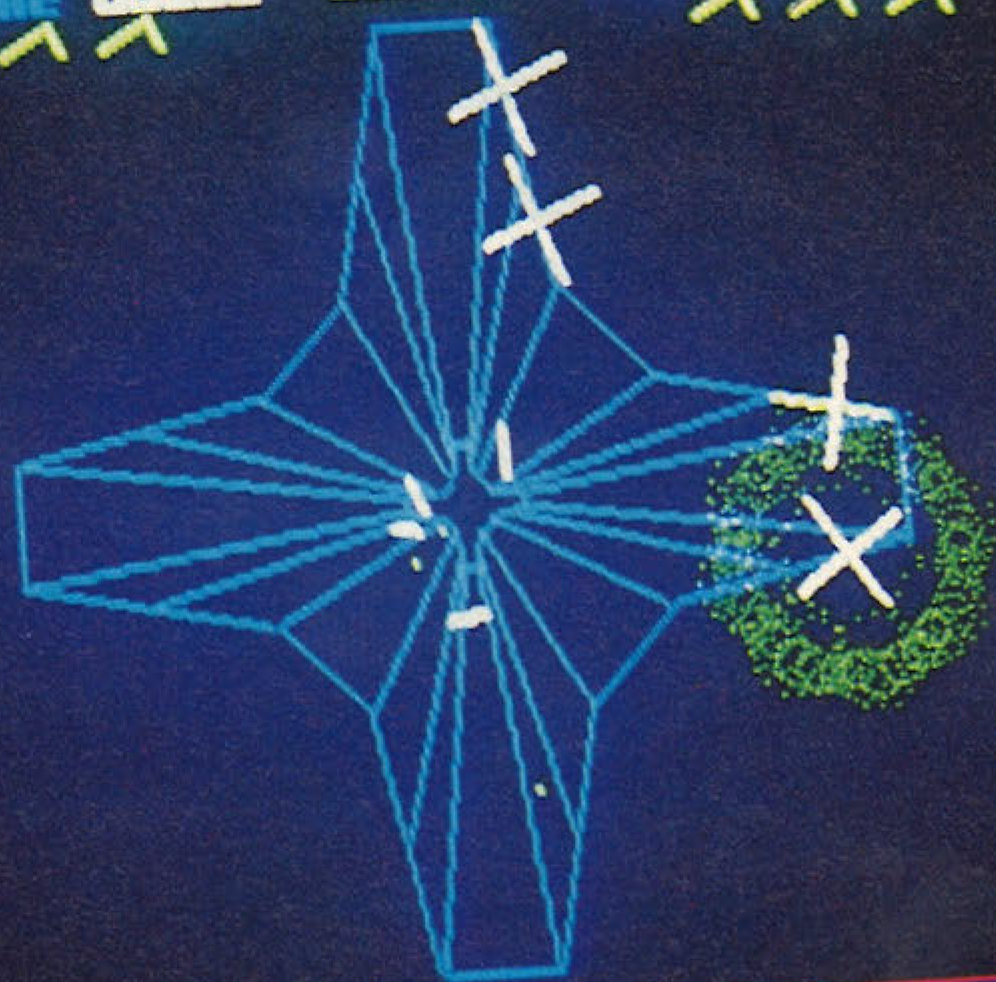




Editeur : Electric Dreams
Genre : arcade
Support : cassette/disquette
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★★★

TEMPEST

Je déteste les jeux d'arcade, je les hais... Surtout lorsqu'ils sont aussi bons que Tempest. Ils sont passionnants, je veux toujours faire « la dernière », je n'en finis pas, je recommence et je laisse libre cours à ma hargne de vaincre, à ma fureur destructrice et tout ça très mauvais pour ma tension ! Dédaigner les jeux d'arcade et rester collé à un écran pendant des heures et des heures, quel comble !



Comment décrire Tempest ? La petite histoire — très compliquée — donnée au début du manuel d'instructions parle de « voies métalliques hyperspatiales, suspendues dans le vide obscur de l'espace interstellaire, guidant les voyageurs entre les différentes étoiles et sans lesquelles ils seraient propulsés au cœur même d'une étoile en manquant complètement leur destination... » Vous voyez de quoi je veux parler ? Si oui, vous jouissez d'une imagination fertile... Car Tempest est original, très original même. Et comme tous les jeux d'arcade pure, il est difficilement définissable.

Au départ du jeu, l'écran vous présente une grille autour de laquelle vous pouvez déplacer une arme (le Zapper) dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Chaque déplacement vous met au centre d'une partie de la grille, d'un couloir d'espace qu'il vous faudra défendre contre les incessantes attaques d'ennemis divers. D'ailleurs, si vous tardez à tirer, vous pourrez voir se rapprocher des étoiles qui tournoient, les lignes mouvantes etc. Ne les laissez pas envahir le bord de votre grille interstellaire car ceux-ci vous bloqueront le passage et vous empêcheront d'aller détruire des envahisseurs dans d'autres parties de la grille... Lorsque vous aurez détruit tous les envahisseurs d'une grille stellaire, vous partirez pour un autre voyage, dans une autre dimension...

En bref, vous aurez à faire du « nettoyage », en empêchant les envahisseurs de chaque portion de la grille d'avancer trop et de menacer vos positions, en tirant à outrance des « boulons de plasma » et en vous mouvant rapidement autour de la grille dans chacun des quadrans menacés.

Je vous disais que ce jeu était original, certes pas dans son scénario (détruire les méchants envahisseurs) mais dans sa réalisation.

Une réalisation originale et soignée

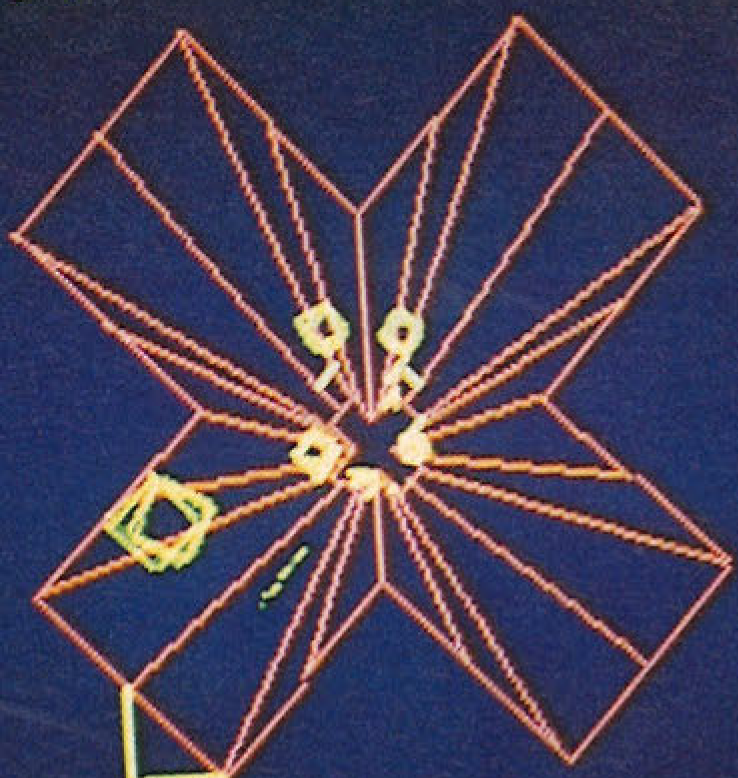
Tempest bénéficie d'une réalisation très originale : en effet, le jeu se déroule « plein écran », c'est-à-dire sur tout l'écran, les scores et autres indications s'affichant dans le cadre (border). Techniquement, au niveau de la réalisation ce logiciel est génial. La présentation, les animations, la rotation des lettres et messages, la vitesse de jeu, tout contribue à faire de ce jeu un « hit » très attrayant. Bien sûr, il s'agit de tir à outrance mais la réalisation est tellement bien faite que l'intérêt de jeu est réel et constant. Le joueur se trouve pris dans cet univers étrange fait de grilles et d'envahisseurs. Les décors quoique simples sont très variés et revêtent des formes ahurissantes de complexité. De nombreux niveaux de jeu (plusieurs dizaines) attendent vos progrès.

Toujours plus...

Une fois entré dans cet univers de lignes, de couleurs et de fureurs, il vous sera difficile de laisser ce jeu. Il se pourrait bien que vous succombiez aux charmes géométriques de ce jeu en tous points passionnant. Comme quoi on peut détester les jeux d'arcade et "flasher" sur un "shoot'em'down". Excitation, intérêt et habileté sont au rendez-vous...

Un jeu génial de simplicité et de réalisation... Malades du cœur et hypertendus s'abstenir !

Frédéric Nardeau



Yes you can!

LE GÉNÉRATEUR D'APPLICATIONS
—— SUR AMSTRAD PC 1512 ——

FONCTION PRÉ-PROGRAMMÉES
GÉNÉRATEUR DE MASQUES D'ÉCRAN ET D'ÉDITION.
GÉNÉRATEUR DE MENUS.
GÉNÉRATEUR DE GESTION DE FICHIERS.
GÉNÉRATEUR D'ÉTATS.
GÉNÉRATEUR D'HISTOGRAMMES.

CRÉEZ VOUS-MÊME VOS LOGICIELS

COMMERCIALISÉE AVEC SUCCÈS SUR PC ET COMPATIBLES, MICRO APPLICATION VOUS PROPOSE DÉJÀ UNE VERSION COMPLÈTE ET INTÉGRALE DE CE PUISSANT GÉNÉRATEUR D'APPLICATIONS ET À UN PRIX AMSTRAD. 990 F H.T. SEULEMENT !
YES YOU CAN ! EST LE LOGICIEL FRANÇAIS VOUS PERMETTANT, QUE VOUS SOYEZ NÉOPHITE OU SPÉCIALISTE EN INFORMATIQUE, DE CRÉER VOS APPLICATIONS DE GESTIONS PERSONNELLES.

SIMPLE
ALLONS À L'ESSENTIEL, VOUS AVEZ DES APPLICATIONS À CRÉER, VOUS N'ÊTES PAS INFORMATICIEN ET VOUS NE VOULEZ PAS LE DEVENIR. GRÂCE À LA SIMPLICITÉ D'UTILISATION DE YES YOU CAN ! VOUS POUVEZ RAPIDEMENT DÉCRIRE VOTRE APPLICATION TELLE QUE VOUS LA CONCEVEZ. YES YOU CAN ! MET SA PUISSANCE À VOTRE SERVICE POUR LA RÉALISER.

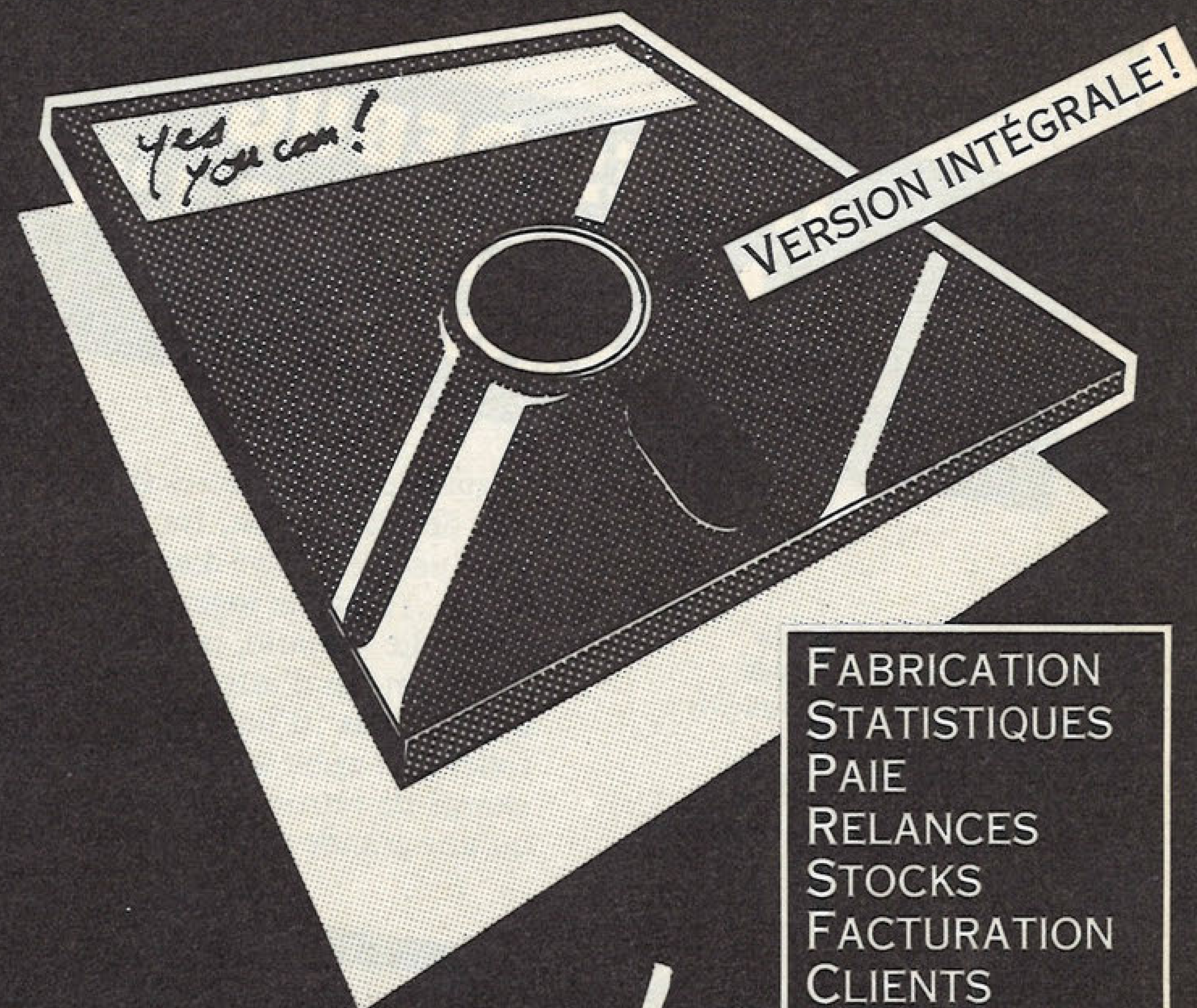
RAPIDE
YES YOU CAN ! VOUS PERMET DE DÉVELOPPER VITE DES APPLICATIONS DONT LES PERFORMANCES, LA QUALITÉ DE PRÉSENTATION ET LA SÉCURITÉ DE FONCTIONNEMENT SONT ÉQUIVALENTES AUX MEILLEURS LOGICIELS ÉCRITS PAR DES PROFESSIONNELS DE L'INFORMATIQUE.

PUISSANT
AVEC YES YOU CAN ! VOUS DISPOSEZ D'UN MOYEN D'ÉCRITURE EFFICACE ET CONVIVIAL, RAPIDEMENT ASSIMILABLE. SON LANGAGE ORIGINAL ASSOCIÉ À SES MODULES SPÉCIALISÉS GÈRENT, EN TOUTE SÉCURITÉ, LES FONCTIONS RENCONTRÉES DANS LES APPLICATIONS DE GESTION.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES :

NOMBRE DE FICHIERS PAR APPLICATION	ILLIMITÉ
FICHIERS MIS EN LIAISON SIMULTANÉMENT	6
FICHES PAR FICHIER	16 MILLIONS
RUBRIQUES PAR FICHE	100
CARACTÈRES PAR FICHIER	6 400
TAILLE MAXIMUM D'UNE FICHE EN PAGES ÉCRAN	4 PAGES
CLÉS PAR FICHIER	5
RUBRIQUES PAR CLÉ	5
CRITÈRES DE SÉLECTION PAR FICHIER	100
PRÉCISION DE CALCULS	16 CHIFFRES

LANGAGE
YES YOU CAN ! INTÈGRE UN PUISSANT LANGAGE DE PROGRAMMATION EN FRANÇAIS PERMETTANT DE TRAITER TOUTES LES APPLICATIONS SPÉCIFIQUES DE GESTION.
RAPIDEMENT ASSIMILABLE, CE LANGAGE EST COMPOSÉ DE 32 MACRO-INSTRUCTIONS PARAMÉTRABLES ET D'UN SYSTÈME D'ÉCRITURE ORIGINAL SUPPRIMANT TOUTES POSSIBILITÉS D'ERREURS DE SYNTAXE.
LA MISE AU POINT DES PROGRAMMES EST FACILITÉE PAR UN MODE "TRACE" FAISANT APPARAÎTRE CHACUNE DES INSTRUCTIONS AVANT SON EXÉCUTION.



FABRICATION
STATISTIQUES
PAIE
RELANCES
STOCKS
FACTURATION
CLIENTS
FOURNISSEURS
TRÉSORERIE
PRODUCTION
COMPTABILITÉ
PRÉVISION
BUDGÉTAIRE

Yes you can!

UTILITAIRES
DES FONCTIONS ANNEXES PUISSANTES PERMETTENT DE MODIFIER LA STRUCTURE DES FICHIERS EN COURS D'EXPLOITATION, DE RÉGÉNÉRER DES FICHIERS OU D'AIDER À LA MISE AU POINT DES PROGRAMMES COMPLEXES.
LES APPLICATIONS GÉNÉRÉES AVEC YES YOU CAN ! NE SONT PAS ISOLÉES, PUISQU'UNE OPTION PERMET D'IMPORTER ET D'EXPORTER LES FICHIERS EN CRÉANT AINSI DES FICHIERS DANS UN AUTRE LANGAGE (LOTUS, OPEN, ACCESS, BASIC, PASCAL, COBOL, ETC.)

RÉF. : YC 001 PRIX : 990 F H.T. / 1174,14 T.T.C.

GRATUIT : UN LOGICIEL DE GESTION BANCAIRE !



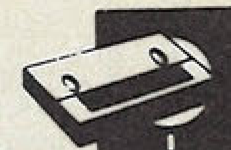
MICRO APPLICATION
13, rue Sainte Cécile 75 009 PARIS
Tél. : (1) 47-70-32-44

OUI JE DÉSIRE RECEVOIR YES YOU CAN ! POUR LA SOMME DE 1174,14 F T.T.C., ET JE VOUS JOINT MON RÈGLEMENT : AM 17

☐ CCP ☐ MANDAT ☐ CHÈQUE BANCAIRE
☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

DATE D'EXPIRATION : ________

NOM : ________
PRÉNOM : ________
ADRESSE : ________
VILLE : ________ C.P. ________
SIGNATURE ________



PSYCHÉDÉLIA

Éditeur : Llamasoft
Genre : séquenceur lumineux
Support : cassette
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★★★★

Curieux logiciel ! Par « séquenceur lumineux », il faut comprendre que cet « utilitaire » va vous permettre de créer des animations lumineuses pour agrémenter vos musiques. Plusieurs options sont alors possibles : vous « créez » votre petit vidéoclip lumineux en même temps que vous écoutez votre musique préférée ; ou vous pouvez « enregistrer » des séquences lumineuses que vous pourrez ensuite rappeler et même stocker sur support magnétique. Difficilement définissable, ce logiciel est comme un utilitaire de création musicale sauf qu'il s'agit cette fois d'animations lumineuses — du plus bel effet —. Les « dessins » créés sont en effet très agréables à regarder et, avec un peu d'entraînement, vous arriverez à synchroniser vos animations sur des musiques de votre choix.
Le logiciel dispose d'une quantité d'options paramétrables en fonction des effets recherchés et est, en fait, très original. Simple d'emploi, totalement inutile mais tellement hors du commun, ce logiciel mérite toute votre attention...

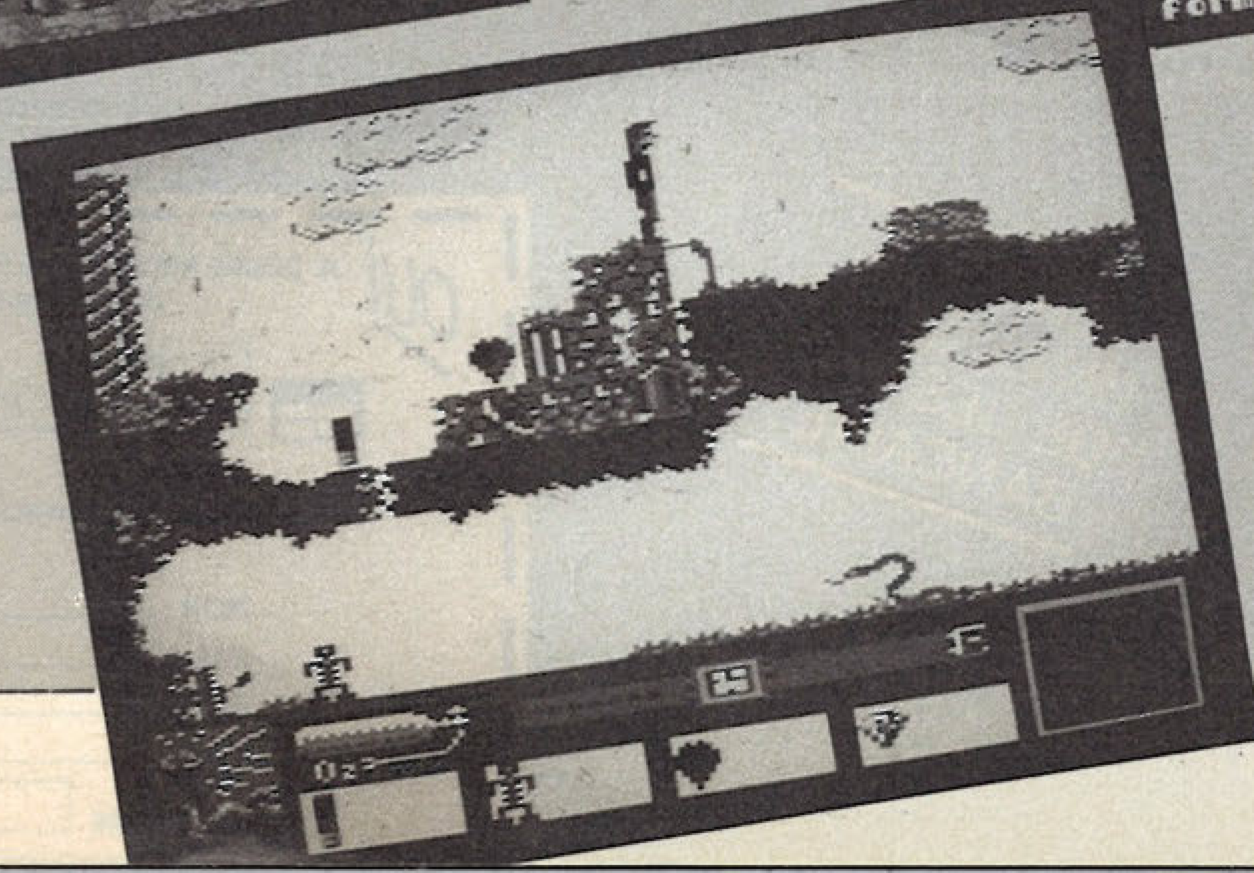
JAMES DEBUG ou LE MYSTÈRE DE L'ÎLE PERDUE

Éditeur : Coktel Vision
Genre : aventure/arcade
Support : cassette/disquette
Intérêt : ★★
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★

Beaucoup de sous-titres (le mystère de l'île perdue, les aventures d'un agent privé dans le Pacifique...) pour un logiciel un peu faible. Le scénario, pourtant, ne manquait pas d'attrait (bien que n'étant pas d'une originalité folle) : un agent secret (vous) est chargé de retrouver les preuves qu'une grande puissance a commis des bévues informatiques qu'elle s'évertue à garder secrètes... Après avoir déversé dans les centres informatiques mondiaux des programmes et données buggués mettant en péril l'économie et l'équilibre mondial, cette puissance n'hésite pas à éliminer purement et simplement les plus curieux... Saurez-vous mener l'enquête et retrouver les morceaux d'un magnétophone éparpillés sur une île franchement inhospitalière ?
L'ensemble n'est pas vraiment mauvais. Les graphismes sont même plutôt bons. Par contre, après une interminable introduction maintes et maintes fois reprise (Toccata et Fugue de JS Bach) vous pourrez rapidement vous rendre compte du principal défaut de ce logiciel : sa lenteur. Si les animations étaient plus rapides et si les déplacements étaient moins hasardeux (les actions sur le joystick restent parfois sans effet) ce logiciel pourrait être tout-à-fait correct. Malheureusement, il lui manque ce « petit quelque chose » qui fait d'une réalisation moyenne un jeu avec lequel on prend plaisir à jouer. Un logiciel très moyen.







DATAMAT PCW : Enfin une gestion de fichiers SIMPLE, RAPIDE ET PUISSANTE SUR PCW

Pour 590 F seulement !

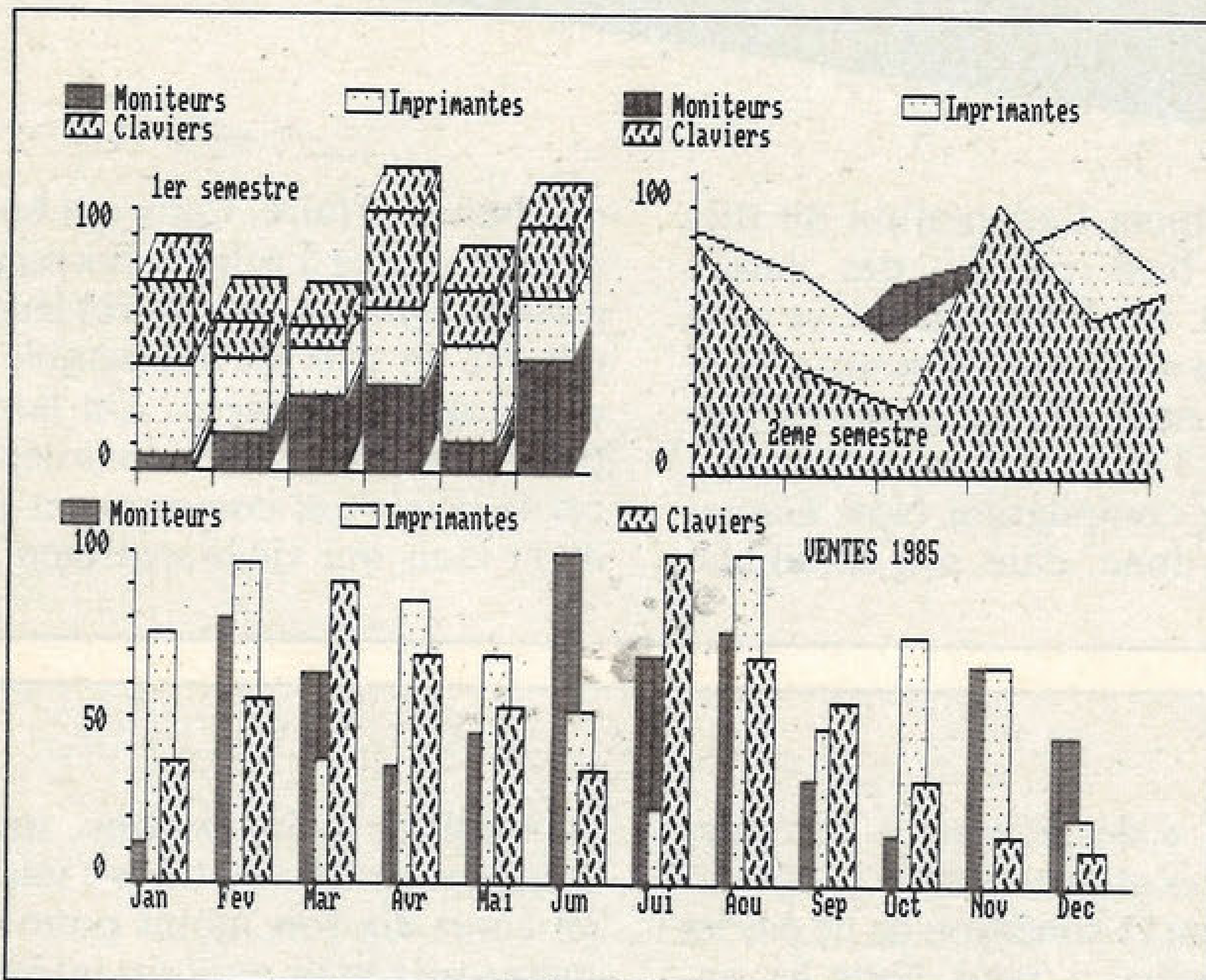
DATAMAT PCW

- Il permet de créer 32767 enregistrements par fichier.
- Chaque fichier peut comprendre jusqu'à 83 zones de saisie réparties sur 9 pages écran.
- L'utilisateur peut créer lui-même ses formulaires de saisie.
- Datamat PCW permet de relier les fichiers entre eux afin de transférer des données d'un fichier à un autre.
- Avec Datamat PCW, il est possible d'effectuer des calculs sur les zones de saisie (addition, multiplication, etc.).
- Le format d'impression peut être modifié (impression en liste, justification à droite ou à gauche, en-tête, etc.).
- Simplicité d'emploi : Datamat PCW fonctionne avec des menus gérés par touches de fonctions.
- Toutes les opérations sur fichiers (saisies, modification, etc.) s'effectuent directement sur disquette.
- On peut créer autant d'index que de zones de saisie par fichier.
- Tri en ordre croissant ou décroissant.
- Possibilité d'utiliser le RAM DISC avec le PCW 8512.

Réf. : AM 316. Prix : **590 F** TTC



Pour 395 F TTC OFFREZ-VOUS DES GRAPHIQUES SUR PCW



PCW GRAPH est le logiciel qui vous permettra de représenter graphiquement vos données sur PCW 8256 et 8512. Vous pourrez obtenir des histogrammes de différentes formes qui agrémenteront les résultats de vos applications ou des programmes que vous utilisez. Il vous sera, par exemple, possible d'afficher jusqu'à quatre zones d'un tableau créé par MULTIPLAN. En fait, tous les logiciels pouvant générer des fichiers au format ASCII (la plupart le permettent) peuvent communiquer leurs données à PCW GRAPH. Une fois définis, ces graphiques seront imprimés.

Caractéristiques du logiciel :

- De 1 à 4 graphiques directement à l'écran.
- Editeur de texte pour ajouter des commentaires aux graphiques.
- Sept types de représentation graphique (barres, barres 3D, cumuls, cumuls 3D, lignes, surfaces et secteurs).
- Editeur de trames.
- Deux échelles pour la sortie vers l'imprimante, dont une en pleine page.
- Possibilité d'affichage des légendes et d'une grille de référence.
- Utilise des fichiers au format ASCII.

Réf. : AM 315 - Prix : **395 F** TTC

Systèmes requis :

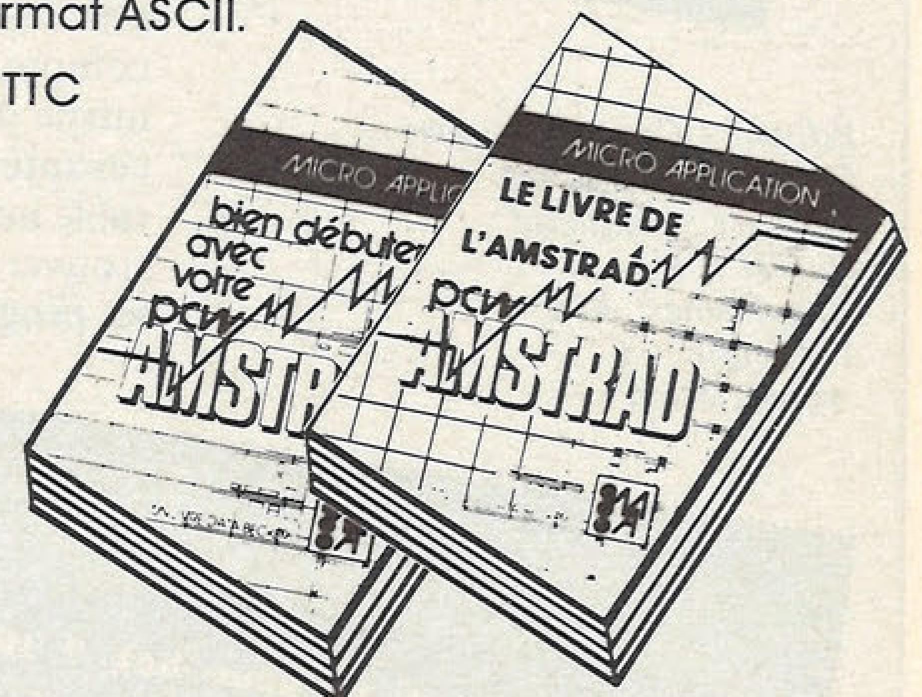
PCW GRAPH fonctionne sur PCW 8256 et 8512, il utilise l'imprimante de cet ordinateur.

BIEN DEBUTER AVEC LE PCW

Le premier livre pour l'AMSTRAD PCW! Cet ouvrage vous permettra de réussir à coup sûr vos débuts sur le PCW. On découvre pas à pas le puissant taitement de texte LOCOSCRIPT, puis la programmation BASIC MALLARD et l'utilisation de CP/M. Indispensable pour bien profiter de son PCW.
Réf. : ML 164
Prix : **129** FF

LE LIVRE DE L'AMSTRAD PCW

Vous possedez un PCW et vous voulez en tirer le maximum ? Alors ce livre a été écrit pour vous! Grâce à lui vous utiliserez au mieux le LOCOSCRIPT et profiterez de toutes les possibilites offertes par le CP/M. Une formation intensive au BASIC MALLARD vous permettra d'ecrire des routines d'édition, un generateur de masques de saisie, des routines de tri et une gestion de fichier.
Ref. : ML 165
Prix : **179** FF



Si vous voulez connaitre votre revendeur le plus proche, contactez-nous au :

47-70-32-44



horaires d'ouverture
9h - 13h / 14h - 18h

MICRO APPLICATION
13, rue Sainte Cécile 75 009 PARIS
Tél. : (1) 47-70-32-44

BON DE COMMANDE

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX
	TOTAL TTC	

☐ Mandat ☐ Cheque ☐ CCP

Libellez vos cheques a l'ordre de Micro-Application.

Nom, Prenom ______

Adresse ______

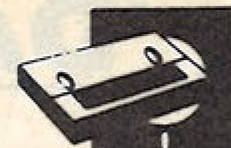
Ville ______ C.P. ______

 ☐☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

· 20 F de frais d'envoi ou 40 F pour envoi recommande.

Date et signature

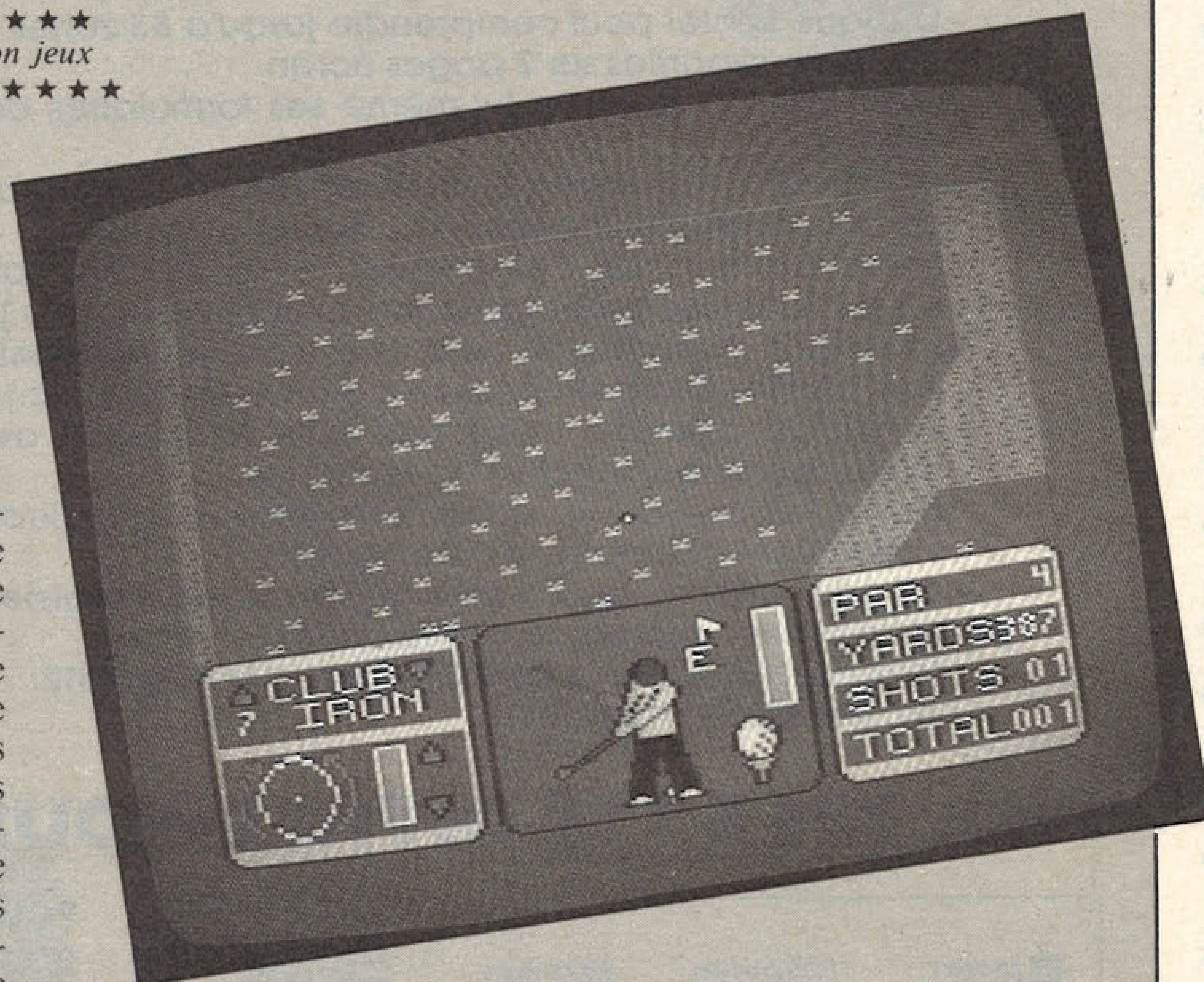
A.M. 12.86



NOW GAMES 3

Éditeur : Virgin
Genre : compilation
Support : cassette/disquette
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Difficulté : selon jeux
Appréciation : ★★★★

Cette compilation regroupe cinq jeux, certains très connus, d'autres l'étant beaucoup moins... L'ensemble est fort sympathique. Vous pourrez ainsi trouver une simulation de golf, un jeu d'arcade pure et trois jeux d'aventures/arcade.

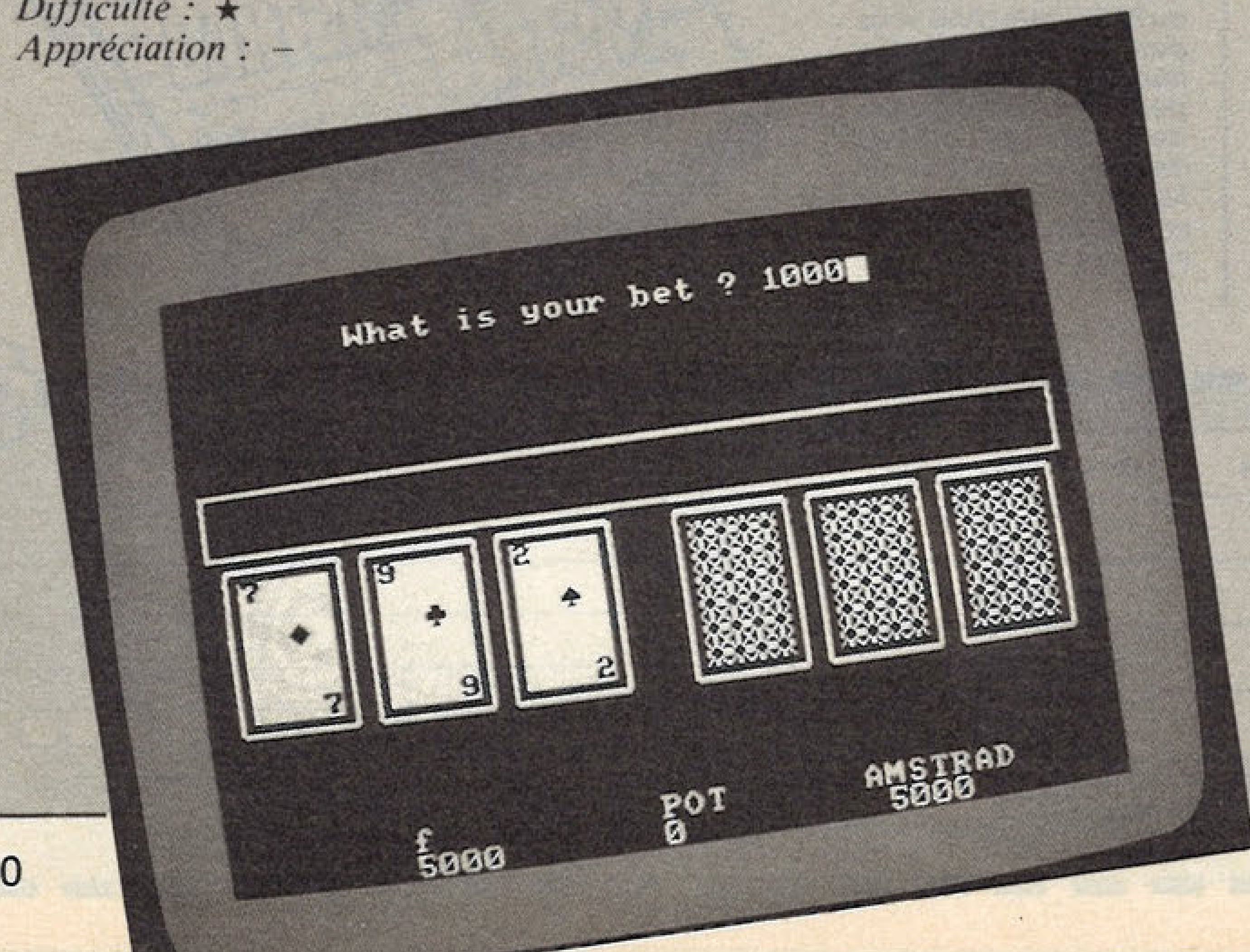


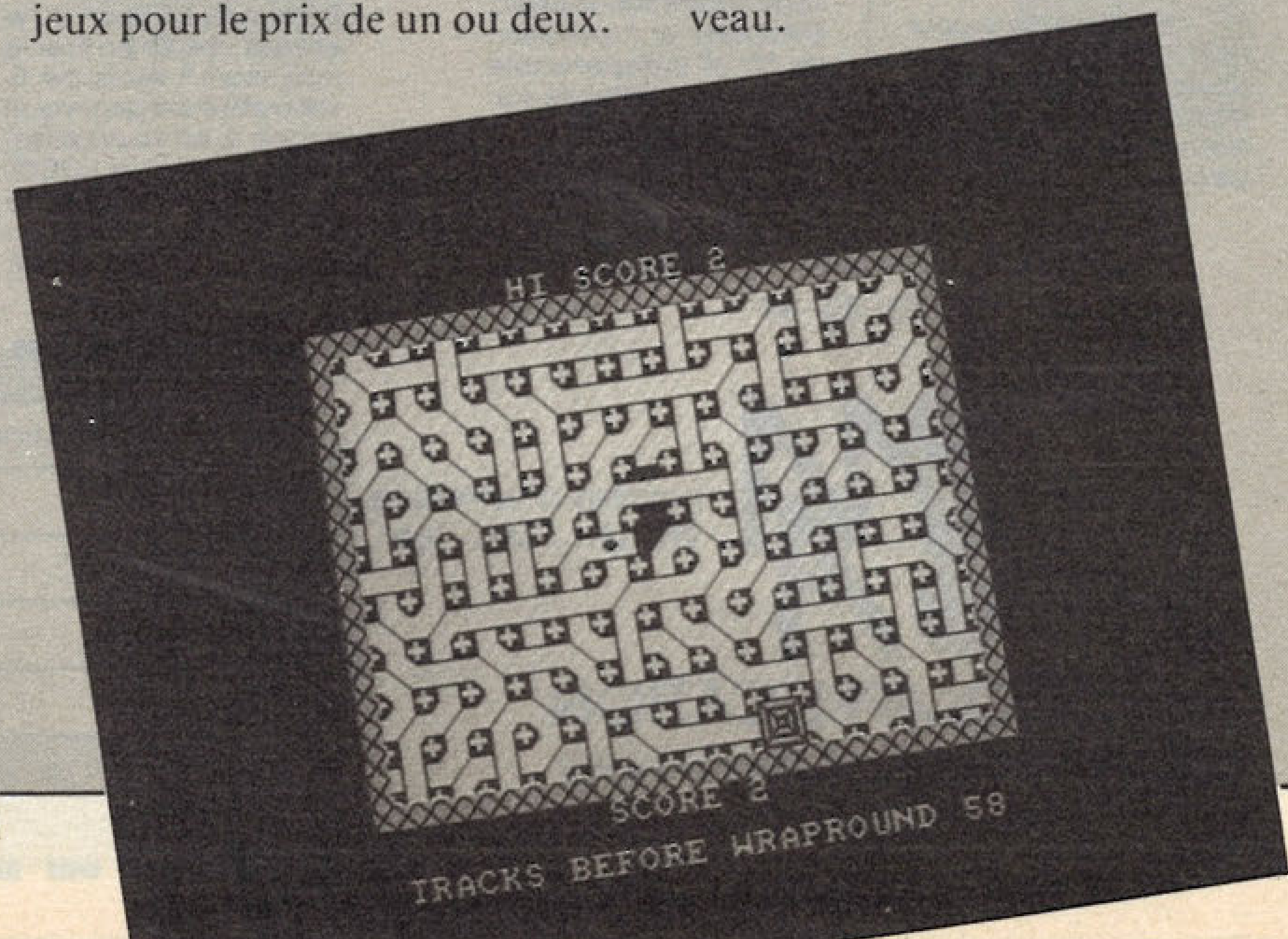
Le jeu de golf s'appelle Nick Faldo Plays the Open. A dire vrai, lors du chargement du jeu subsistait un doute quant à son intérêt. Il n'en est rien, ce jeu de Mind Games mérite toute votre attention, même si ce genre de simulation vous rappelle des souvenirs. "Nick Faldo" est très bien réalisé et jouit d'une animation réussie. L'ensemble, piloté par « icônes » et joystick est réaliste bien que les mouvements de l'animation ne soient pas toujours en rapport avec l'action sélectionnée. Vous pourrez paramétrer tous vos coups : choix du club, force de frappe, choix de la direction... Un bon jeu.
Dans cette compilation vous pourrez également retrouver le très célèbre Sorcery où vous pourrez aller défier le Nécromancer, le non moins célèbre Codename Mat II, jeu d'arcade intéressant même s'il ne représente pas le summum dans le genre ; Everyone's a Wally de Mikro-Gen (très amusant et très bien réalisé) et enfin un gros morceau : A view to a kill, logiciel inspiré du film du même nom. Ce dernier ne compte pas moins de quatre parties et occupe à lui seul une face entière de la version cassette. Le scénario et le rapport avec le film sont, une fois de plus, discutables... on aime ou on n'aime pas... en tous cas, à voir absolument au moins pour la présentation : la musique de Duran Duran vaut à elle seule le chargement du logiciel. A écouter également l'adaptation du thème, bien connu, des James Bond. Au niveau du jeu, ce n'est pas la meilleure aventure/arcade qu'il nous ait été donné de voir mais l'ensemble reste correct. Cette compilation Now Games 3 est donc, dans son ensemble, une bonne affaire. Ceux qui hésitaient encore à acheter Sorcery pourront profiter des autres jeux qui, vu le prix de l'ensemble, sont comme donnés... Un bon plan si vous ne possédez pas déjà ces logiciels qui commencent à dater mais qui vieilissent bien.

DISK 50

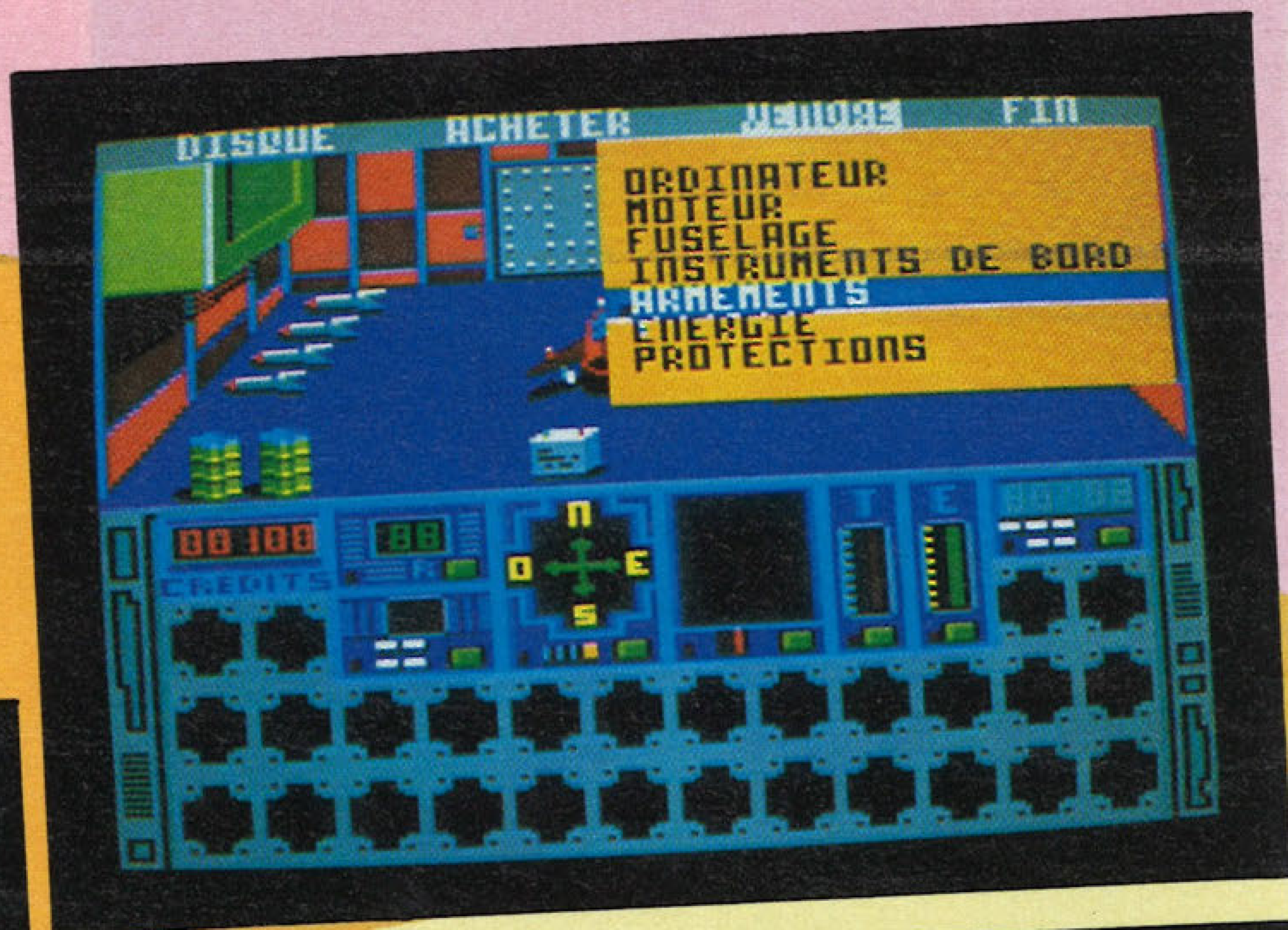
Éditeur : Cascade Games
Genre : compilation
Support : disquette
Intérêt : ★
Graphisme : ★★
Difficulté : ★
Appréciation : –

Comment peut-on encore sortir de pareilles nullités ? Cette compilation est sûrement la plus attrayante (vous vous rendez compte, cinquante jeux sur une même disquette !) et la plus décevante qui soit... Le seul véritable intérêt que vous pourriez y trouver serait de pouvoir lister les programmes — tous Basic — pour « décortiquer » certaines astuces et procédés de programmation (à condition de ne pas les « pomper » pour nous les envoyer ensuite !)... seulement la disquette est protégée ! Cascade Games nous avait pourtant offert des jeux qui, s'ils ne sont pas des « hits » n'en sont pas moins corrects. Cette compilation vous donnera peut-être cinquante jeux pour le prix de un ou deux.
A choisir, achetez-vous une compilation de cinq titres : vous en aurez dix fois moins pour le même prix mais avec un intérêt mille fois supérieur. Tout juste à conseiller aux « nouveaux venus » qui peuvent ainsi, à moins prix, varier les programmes, jusqu'à ce qu'ils aient goûté aux Sorcery, aux Cyrus Chess et autres programmes de top-niveau.





La confrérie des cinq planètes est menacée de mort par un nuage radioactif, et ceci dans les cent quatre-vingt heures à venir. Le seul espoir pour votre planète natale Tera, retrouver l'arme défensive de légende : ARX11. Videz vos poches et partez au secours de votre galaxie...



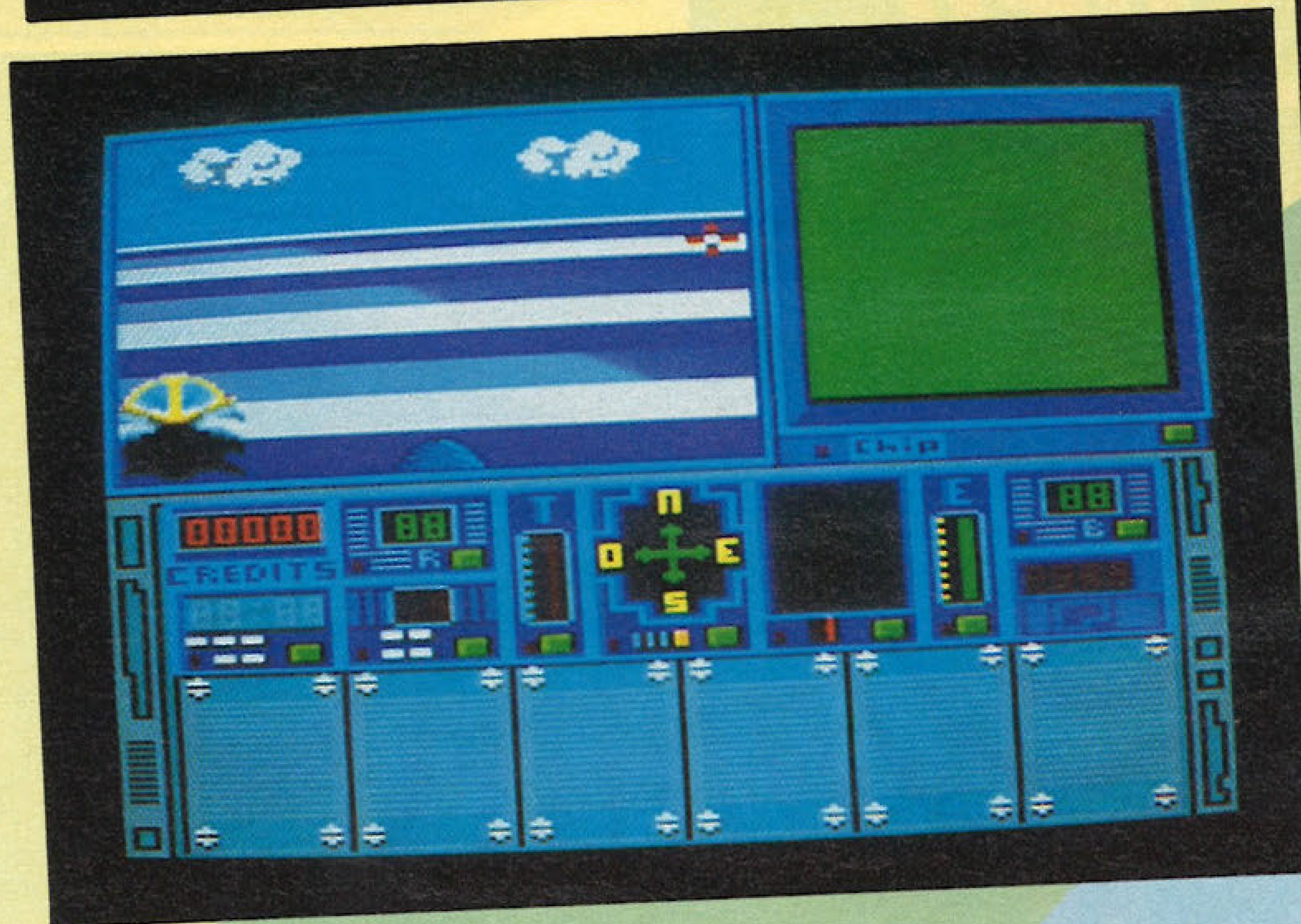
Éditeur : Chip
Genre : aventure/arcade
Support : cassette/disquette
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★



Ce jeu prochainement disponible chez tout bon revendeur est un subtil cocktail constitué d'un soupçon de réflexion, de deux doigts de stratégie et d'un bon zest d'adresse. Si toutefois vous possédez toutes les qualités requises, alors vous aurez une chance de réussir dans votre mission.

Après un écran de présentation haut en couleur, vous voilà transporté en plein cœur de la base Tera, sorte de « puces » du baroudeur spatial qui recèlent tout le matériel indispensable à une mission telle que la vôtre : trois ordinateurs, trois moteurs, quatre fuselages, plusieurs instruments de bord divers, une panoplie complète d'armement, de l'énergie et enfin deux formes de protections.

Vous démarrez le jeu avec un capital de cinq mille crédits (unité monétaire en vigueur dans la confrérie), ce montant est affiché au milieu gauche de l'éditeur, et c'est sur cette base que vous effectuerez vos achats.





Et un fuselage un !

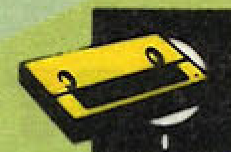
Votre premier travail : vous procurer tous les éléments nécessaires au combat aérien. Cela sous-entend bien évidemment l'achat d'un fuselage dont le prix varie en fonction du nombre de coups qu'il peut encaisser sans dommage. En fait, plus vous vous sentirez sûr de vous, moins l'achat d'un fuselage de prix élevé s'avérera nécessaire... Pour ce faire, vous devrez positionner la flèche curseur sur la fonction achat qui se trouve en haut de l'écran et appuyer sur le bouton feu de votre joystick, vous verrez aussitôt apparaître la liste du matériel à votre disposition. Maintenez la pression et basculez la manette vers le bas, lorsque la rubrique fuselage sera affichée en vidéo-inversée, lâchez la pression, un premier modèle vous sera présenté. Il ne vous restera plus qu'à faire votre choix à l'aide des fonctions : quitte, valide ou encore en avant et en arrière. Tous les autres achats se feront de la même manière, c'est-à-dire sans la moindre difficulté.

Une fois votre choix fait, le fuselage apparaît au centre de l'écran et son prix est soustrait de votre capital qui menace de s'amenuiser rapidement...

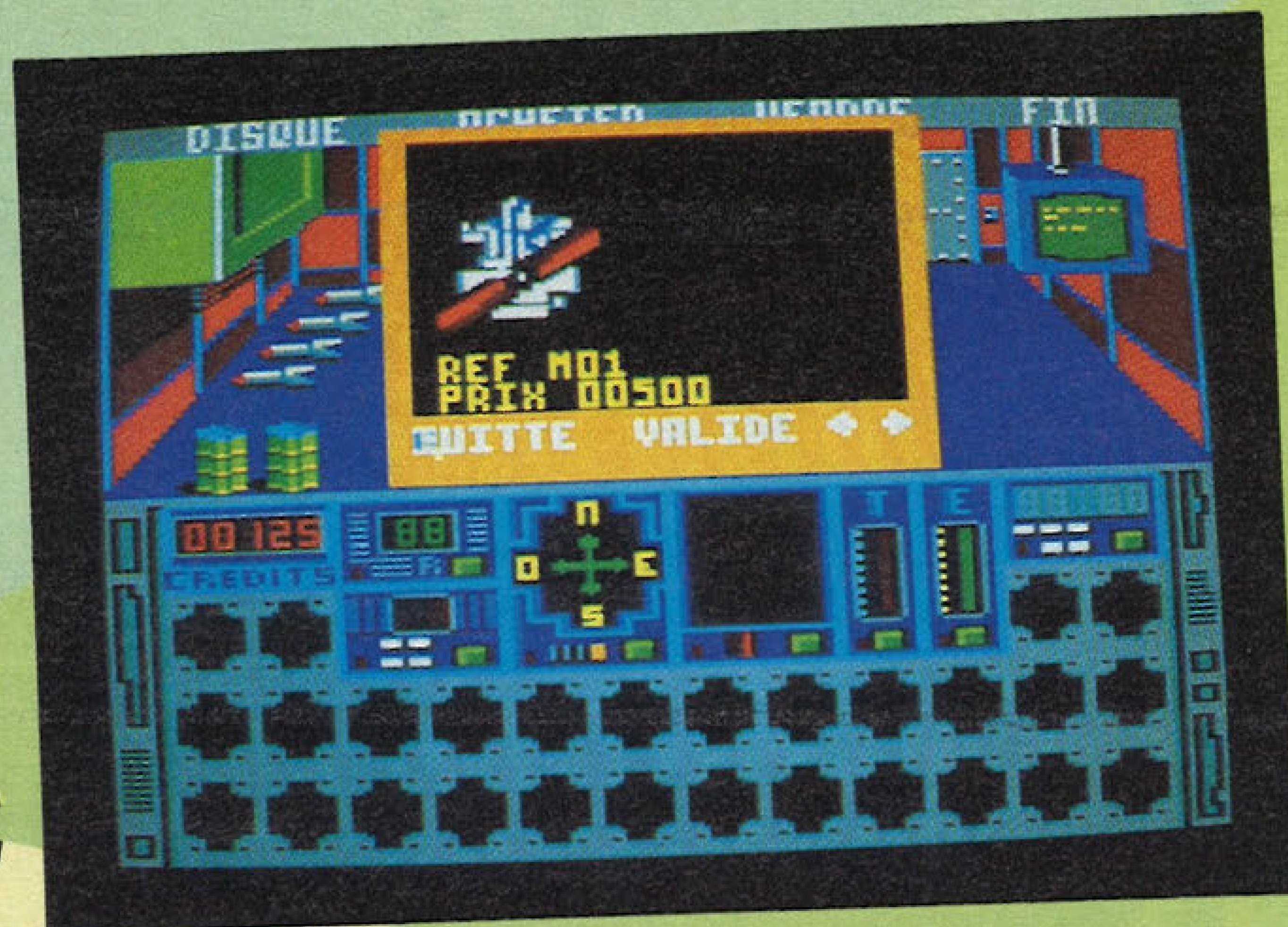
Il vous faudra aussi impérativement un ordinateur, quelques armes (sait-on jamais, cela peut servir...), un moteur (évitez celui à hélice car face à la force de frappe adverse, je ne vous dis pas...) et surtout de l'énergie : carburant et batterie. Paradoxalement, les instruments de bord ne sont pas indispensables au décollage de votre engin et en ce qui concerne les protections, c'est un peu comme la ceinture de sécurité ; à vos risques et périls...

Vous disposez aussi d'un mode vente qui vous permettra le cas échéant de liquider une partie du matériel qui ne s'avère pas indispensable pour pouvoir acheter une pièce plus importante du « puzzle ». Ce mode fonctionne exactement sur le même modèle que le mode achat hormis le fait que les reventes se feront à moitié prix... Si toutes les transactions sont exécutées, vous voilà paré à partir pour l'aventure. Sélectionnez l'option fin et positionnez-vous sur « accès jeu ». Une fois l'option validée, le programme vous propose de changer l'hostilité des cinq planètes, c'est-à-dire que vous pouvez décider du degré de difficulté du jeu.

A partir de cet instant, vous n'aurez plus le droit à l'erreur car vos ennemis seront nombreux et coriaces. Le plus petit défaut de pilotage ou d'adresse au tir et hop, terminé, on compte ses os et on recommence...



DEMAIN HOLOCAUSTE





Je réquapépéte tout depuis le début...

Au cas peu probable où vous ne l'auriez pas encore compris, ce jeu se divise en deux parties distinctes. D'une part, le montage progressif de votre appareil de combat et d'autre part, le jeu par lui-même qui s'il n'est pas très original dans sa forme n'en demeure pas moins un bon jeu d'adresse et de réflexe.

Avant de revenir à la base de Tera pour de plus amples informations sur le déroulement du jeu, voyons en détail la deuxième partie.

Votre appareil est entièrement équipé ou comporte tout au moins le minimum acceptable à la mission. Le décor interne du poste de pilotage se compose d'un écran de visualisation extérieur, d'un moniteur relié à l'ordinateur de bord et d'un emplacement réservé aux éventuels instruments embarqués. Vous êtes donc maintenant aux commandes d'un avion plus ou moins sophistiqué en fonction des choix judicieux que vous aurez fait. Surveillez bien votre écran de contrôle car vous ne tarderez pas à y voir apparaître un premier vaisseau étranger dont les intentions (entre nous soit dit) ne sont pas franchement amicales... Dès cet instant, vous vous rendrez compte de l'importance de la partie éditeur. En effet, si vous ne vous êtes pas muni d'instruments de bord au profit de quelques armes ou protections supplémentaires, vous n'aurez plus qu'à vous fier uniquement à vos instincts de « valeureux » combattant... Au cas ou, par bonheur, vous réussiriez à passer avec brio cette première épreuve, plusieurs possibilités s'offriront à vous : primo, retourner à la base Tera (bâtiment bleu aux fenêtres jaunes) pour y faire des emplettes, ceci à condition qu'il vous reste encore quelque argent en poche, secondo, vous échapper par une porte interplanétaire (sorte de « métro » intersidéral représenté par quatre petites boules grises sur un socle rouge) qui vous acheminera instantanément d'une planète à une autre, tercio, prendre du repos dans un des hangars prévus à cet effet (maison bleue au toit marron), ou encore, quatrième option, vous lancer tête baissée dans une chasse frénétique aux informations à l'intérieur des villes et des pyramides qui vous réserveront bien des surprises... Si votre choix se porte sur cette dernière solution, vous n'aurez rien moins que deux cent quarante salles à visiter.

Voilà, vous savez tout ou presque sur le jeu proprement dit, il est temps maintenant de présenter en détail les fonctions de l'éditeur.

Quoi de neuf éditeur ?

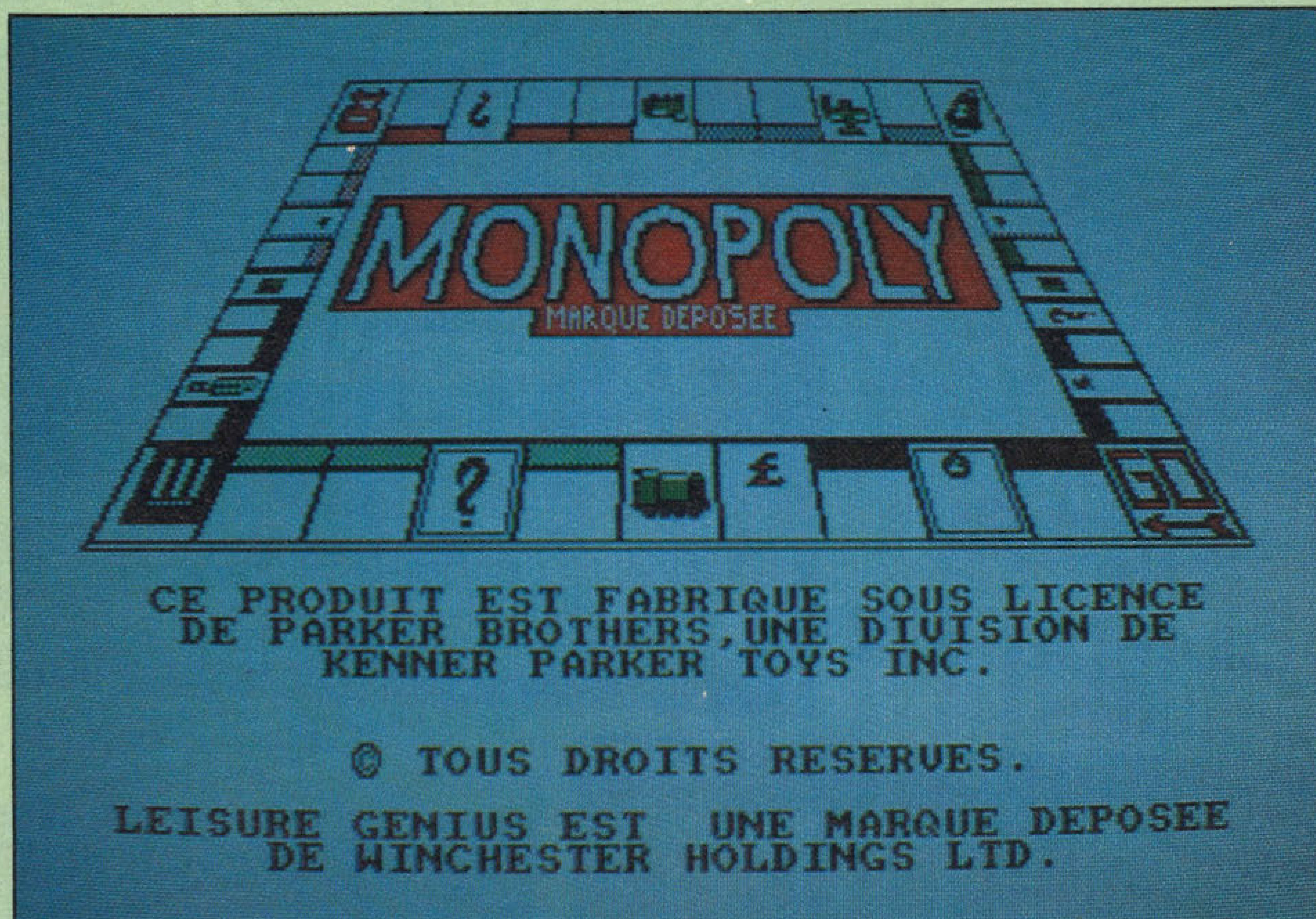
Comme vous avez pû vous en rendre compte, avec de l'adresse et de bons réflexes, votre quête du ARX11 peut durer presque une éternité. C'est pour cela que les créateurs de « Demain Holocauste » ont prévu une commande disque qui vous permet à tout moment (à l'intérieur de la base Tera) de sauvegarder la partie en cours et tous les éléments que vous aurez pû glâner. Cette commande se compose de quatre sous-commandes : catalogue (ensemble des parties sauvegardées), sauvegarde, chargement et efface (effaçage d'un fichier jeu). En bref, la commande disque vous offre la possibilité de rejouer sur les bases d'une partie datant de plusieurs jours, voir plusieurs mois. Autre petit détail, mais qui a aussi son avantage, le mode fin auquel il faut accéder pour entrer dans le jeu de combat dispose d'une autre fonction : réinitialisation du jeu qui, vous l'avez deviné vous permet de repartir à zéro au cas où votre partie serait mal engagée.

Si il est vrai que les graphismes et l'animation de « Demain Holocauste » ne m'ont pas fait mettre à genoux, je n'en ai pas moins passer un excellent moment en sa compagnie. Partez donc vous aussi à la recherche du ARX11 et découvrez sous un abord plutôt « gentillet » un jeu passionnant dont l'avenir, cela n'engage que moi, me paraît très prometteur.

Georges Brize



Éditeur : Leisure Genius
Distributeur : FIL
Genre : jeu de société
Support : cassette/disquette
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★



MONOPOLY

« Encore une version de Monopoly informatisé ? Laissez-nous nos Monopoly d'antan ! », diront déjà les esprits chagrins... Silence ! Il s'agit là d'une VÉRITABLE simulation du véritable Monopoly « de table », avec gestion, par l'ordinateur, de cinq joueurs fictifs qui pourront vous servir de partenaires (si vous êtes seul). Vous commencez à voir l'intérêt d'une « ressucée » informatisée du plus célèbre jeu de société moderne ? Pas convaincus ? Alors suivez-nous jusqu'au bout...

Lorsque l'on annonce véritable Monopoly, c'est que l'emballage est truffé de (C), de (R) de « Marque déposée »... Leisure Genius ne s'est pas contenté de reprendre une forme de Monopoly, mais vous offre un Monopoly traditionnel version informatisée. Vous pourrez donc retrouver toutes les caractéristiques d'un « jeu de table », avec dessin du plateau en perspective et dans son intégralité. Créé en 1935 alors que l'Amérique sortait juste de la crise financière de 1929, ce jeu de simulation financière et de transactions immobilières avait un seul défaut : la nécessité d'être à plusieurs pour pouvoir faire une partie intéressante. Avec cette version informatisée, vous pourrez revivre l'intensité des parties familiales et dominicales sans pour autant sacrifier votre entourage à vos instincts de financier... L'ordinateur est là pour simuler des partenaires et il s'en sort très bien. En plus du rôle de partenaire, il tiendra la Banque... Et il ne triche jamais, lui...

Le jeu

Au départ du jeu s'affiche le plateau de jeu. Celui-ci est constamment présent dans la partie supérieure de l'écran. La représentation en perspective, si elle permet la visualisation complète du jeu, entraîne forcément quelques inconvénients : disparition du nom des cases (qui ne sont alors représentées que par leur couleur) et une petite faiblesse à repérer les pions qui se trouvent « au fond » du plateau de jeu. Si cela n'est pas évident au départ, il faut avouer que le joueur s'y habitue très vite. Par ailleurs, l'ordinateur affiche, à chaque déplacement, la carte correspondant à la case sur laquelle il va passer ou sur laquelle il se trouve. Au bout de quelques tours, tout est rentré dans l'ordre et vous arriverez facilement à vous repérer.
Pour se déplacer, il est de tradition de lancer les dés : l'animation qui simule le lancer des dés est très agréable. Il ne vous reste plus qu'à avancer et à faire appel à votre sens stratégique...

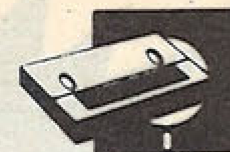
Les joueurs

Cette version informatisée permet de réunir six joueurs. L'ordinateur vous laisse alors la possibilité de déterminer, pour chaque pion, si le joueur est « humain » ou simulé. Ce qui veut dire que beaucoup de combinaisons sont possibles : jouer seul contre l'ordinateur (qui prend alors la place de cinq joueurs) c'est bien, mais vous pouvez également jouer à deux, trois, quatre, cinq (et même six, l'ordinateur se contentant alors de gérer les déplacements et la banque) joueurs humains. Vous aurez le choix entre plusieurs pions. Si vous êtes du genre « ne tient pas en place », une option « partie courte » vous est offerte en début de jeu : le gagnant est alors celui qui possède le plus de capital à l'issue du laps de temps que vous aurez vous-même fixé...

Un bon « classique » en version française

Ce jeu de Leisure Genius n'est pas vraiment une nouveauté. La version anglaise existe depuis un certain temps déjà. La vraie nouveauté réside dans la traduction effectuée par FIL : notice et logiciel entièrement francisés. Les messages qui s'affichent à l'écran sont, en effet, en langue française de même que le nom des cases : rue de la Paix, avenue Henri-Martin, rue de Paradis...
Une bonne idée d'avoir traduit ce logiciel complet, aux graphismes corrects et aux possibilités multiples.
Si maintenant vous n'êtes pas convaincus du bien-fondé de cette nième adaptation du jeu de Monopoly, allez directement en prison, ne passez pas par la case départ et ne touchez pas 20 000 F...

Frédéric Nardeau



"Voulez-vous jouer avec moi, Amstrad ?"

Ce mois-ci nous avons décidé de vous faire jouer aux cartes et plus particulièrement au bridge et au tarot. Attention, surtout en ce qui concerne les deux jeux de bridge : débutants esseulés s'abstenir ! Les autres seront comblés.

BRIDGE

Editeur : Infogrames
Support : cassette ou disquette
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★★

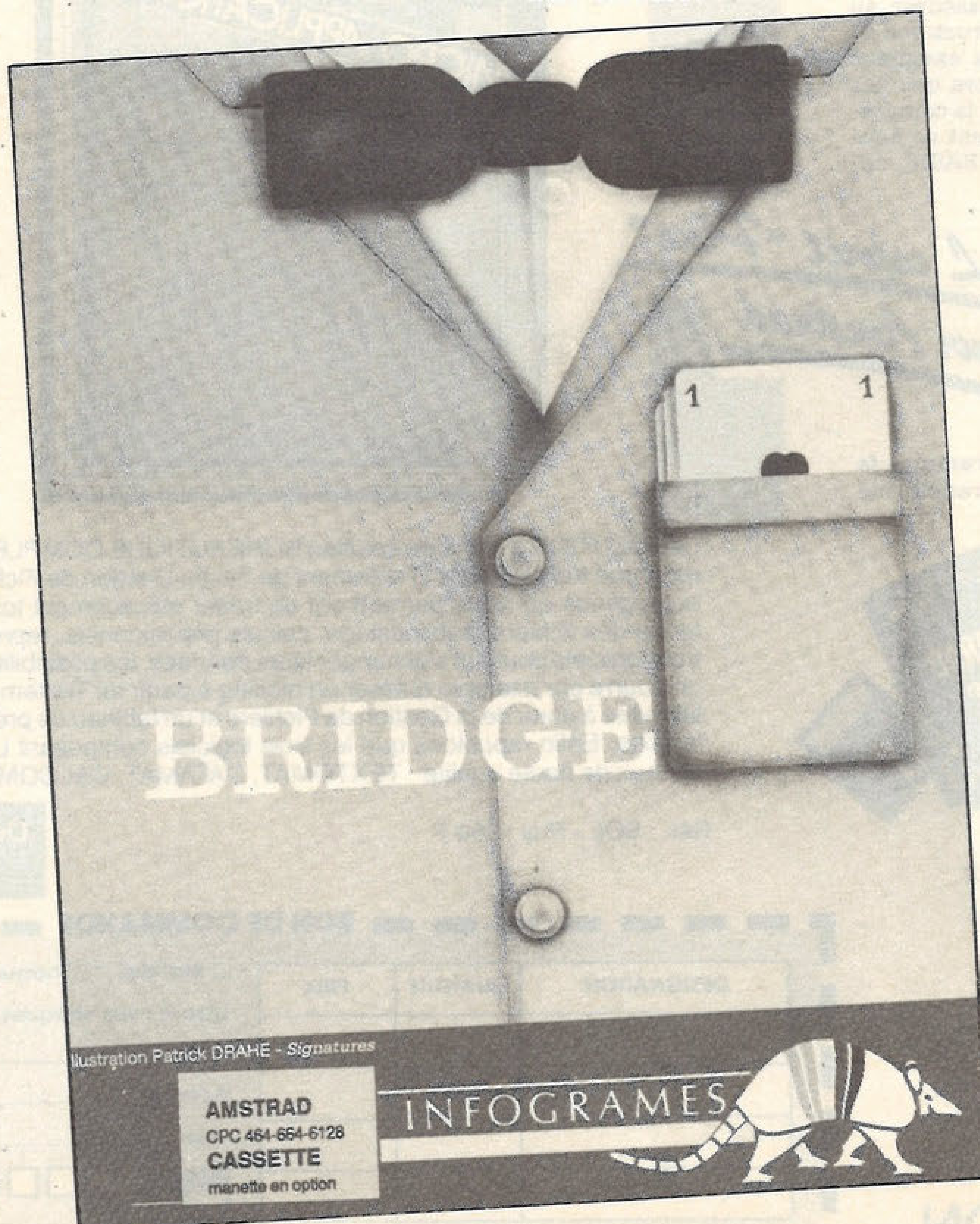
Les programmes de bridge sont rares. C'est toujours avec un plaisir certain que l'on salue leur apparition. Bridge d'INFOGRAMES est superbe ; tant en ce qui concerne la qualité du jeu que sa présentation sur l'écran, son ergonomie et la qualité de la documentation fournie.

L'ergonomie du jeu, tout d'abord. Une fois le programme chargé, le menu apparaît sur l'écran ; à partir de maintenant, toutes les manipulations se font avec les touches de curseur et se valident avec <enter>. Vous pouvez :

- jouer une donne aléatoire ;
- jouer une donne préprogrammée ;
- consulter la marque ;
- vous composer une donne sur mesure ;
- changer le donneur ;
- modifier les conventions comprises par le programme et enfin rejouer une donne (mais sans tricher, seul le résultat de votre premier essai sera pris en compte pour la marque).

La première chose à faire avant de jouer est d'établir les conventions que devra comprendre le programme, les vôtres et celles de votre adversaire. Ces conventions établies, on constate que le programme joue les deux systèmes les plus courants sinon les plus populaires : la longue d'abord et la majeure cinquième. Attention, il joue un système et rien que celui-ci, il n'admet pas la fantaisie.

Le manuel qui accompagne le programme prend ici toute sa valeur, ce n'est pas un cours de bridge, mais un rappel fort utile de la signification de toutes les enchères du système d'annonces utilisé, et ce dans toute la rigueur de la méthode. Pour ceux qui comme moi, ont avec le temps « banalisé » leurs enchères au point de s'écarter parfois de la stricte méthode, je dis casse-cou. Toute enchère sera interprêtée par le programme avec sa signification exacte et la réponse sera celle qui en découle, attention aux erreurs.



Le jeu de la carte est tout à fait standard, et dans l'ensemble, Bridge ne commet que peu de fautes, on a donc intérêt à bien mûrir son plan de jeu. Là encore toutes les opérations se font avec les flèches du curseur ; une trouvaille bien pratique.

La plus grande des qualités de Bridge, c'est avant tout son caractère pédagogique. Les enchères doivent être faites strictement selon le système d'annonces choisi, et s'y tenir ; il y a là une excellente occasion d'apprendre ou de réapprendre à jouer correctement la méthode que l'on prétend jouer. Jouer avec Bridge constitue une excellente révision ou mise à jour de ses propres connaissances et évite de commettre des fautes d'annonces par des enchères approximatives ou ambigües. Tout le monde dit jouer le blackwood, mais qui peut dire qu'il en connaît toutes les questions réponses « normales » et non sa propre interprétation, parfois fort éloignée de la vérité. La possibilité de rejouer une donne permet non pas de tricher ou de connaître le jeu de l'adversaire, mais de situer où l'on a pu commettre une faute de jeu et de l'éviter.

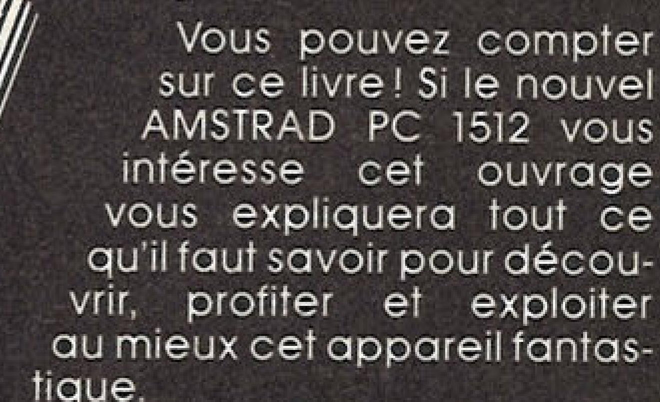
La donne préprogrammée, en option jeu automatique, définit un contrat de quatre piques et le réussit ; à vous de jouer et de faire quatre piques ; de rejouer si vous chûtez...

Quelques reproches, en vrac

On peut flouer l'adversaire : si Est Ouest prétendent jouer un contrat de 4 majeure, contrez. Bridge éprouve quelques difficultés à passer ou à surcontrer, il surenchérit au niveau de 5 et chûte. Quand vous jouez le

TOUT SUR LES AMSTRAD

PC 1512



Vous pouvez compter sur ce livre ! Si le nouvel AMSTRAD PC 1512 vous intéresse cet ouvrage vous expliquera tout ce qu'il faut savoir pour découvrir, profiter et exploiter au mieux cet appareil fantastique.

Réf. : ML 174 — Prix : 99 F

1. TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC — Réf. : ML 112 — Prix : 149 F
2. PROGRAMMES BASIC — Réf. : ML 119 — Prix : 129 F
3. LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS — Réf. : ML 118 — Prix : 149 F
4. AMSTRAD OUVRE-TOI — Réf. : ML 120 — Prix : 99 F
5. JEUX D'AVENTURES. COMMENT LES PROGRAMMER — Réf. : ML 121 — Prix : 129 F
6. LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD — Réf. : ML 122 — Prix : 249 F
7. LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC — Réf. : ML 123 — Prix : 129 F
8. GRAPHISMES ET SONS DU CPC — Réf. : ML 124 — Prix : 129 F
9. PEEKS ET POKES DU CPC — Réf. : ML 126 — Prix : 99 F
10. LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC — Réf. : ML 127 — Prix : 149 F
11. MONTAGES, EXTENSIONS ET PÉRIPHÉRIQUES AMSTRAD CPC — Réf. : ML 131 — Prix : 199 F
12. LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD — Réf. : ML 128 — Prix : 149 F
13. DES IDÉES POUR LES CPC — Réf. : ML 132 — Prix : 129 F
14. LES ROUTINES DE L'AMSTRAD CPC — Réf. : ML 143 — Prix : 149 F





PCW



Réf. : ML 164 — Prix : 129 FF

Réf. : ML 165 — Prix : 179 FF

15. DÉBUTER AVEC LE CPC 6128 — Réf. : ML 145 — Prix : 99 F
16. LA BIBLE DES CPC 664/6128 — Réf. : ML 146 — Prix : 199 F
17. TRUCS ET ASTUCES II POUR CPC — Réf. : ML 147 — Prix : 129 F
18. LE LIVRE DU LOGO — Réf. : ML 162 — Prix : 149 F
19. PROGRAMMES et APPLICATIONS ÉDUCATIFS sur CPC. — Réf. : ML 150 — Prix : 179 F
20. COMMUNICATIONS, MODEM ET MINITEL SUR AMSTRAD CPC — Réf. : ML 151 — Prix : 149 F

CPC

LE GRAND LIVRE DU 6128



Réf. : ML 168 — Prix : 149 F

Demander le catalogue AMSTRAD GRATUIT.

MICRO APPLICATION
13, rue Sainte Cécile 75 009 PARIS
Tél. : (1) 47-70-32-44

BON DE COMMANDE

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX
	TOTAL TTC	

CB date d'expiration:

☐ Mandat ☐ Chèque ☐ CCP.

Libellez vos chèques à l'ordre de Micro-Application.

Nom, Prénom

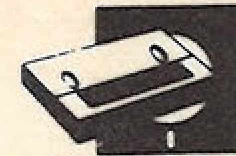
Adresse

Ville C.P.

Date et signature

+ 20 F de frais d'envoi ou 40 F pour envoi recommandé.
Port gratuit pour toute commande supérieure à 250 F.

198 AM 12



mort, le programme inverse les positions physiques des jeux sur l'écran, vous jouez de l'autre côté de la table. Il faut reconstituer les jeux supposés des adversaires en les inversant. Au début c'est un peu déconcertant. La présentation écran adoptée ne permet pas autre chose, tant pis.

Bridge est superbe. Superbe par la qualité de son jeu, superbe par sa documentation, superbe enfin — et je ne le dirai jamais assez — par ses qualités pédagogiques et didactiques. Il est tout à la fois un jeu, un partenaire et un professeur.

Thierry Morel

BRIDGE PLAYER III

Éditeur : CP SOFTWARE
Distributeur : D.D.I.
Support : K7 ou disquette
Genre : réflexion
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★

Ce logiciel, le premier du genre sorti sur le marché, a été commercialisé en version anglaise début 1986 et devait être, selon le distributeur traduit en français, ce qui à ce jour n'a pas été fait. Le manuel (en anglais) rappelle très brièvement les quelques conventions utilisées par BRIDGE PLAYER III, mais ne donne aucune notion de base ce qui fera sûrement reculer le novice. Aucune option n'est possible en ce qui concerne les conventions, à part le sans-atout faible. Il utilise le STAYMAN et le BLACKWOOD mais ne pratique pas la majeure cinquième qui est la méthode la plus utilisée de nos jours en France.

Vous pouvez jouer une donne aléatoire, une donne de votre choix, ou une donne aléatoire redistribuée par l'ordinateur afin que la majorité des points se trouve dans votre aile.

BRIDGE PLAYER III développe insuffisamment les enchères et passe très rapidement à un contrat définitif, ce qui provoque souvent des surprises. Par sa façon de jouer la carte, on est souvent tenté de penser qu'il connaît la répartition des autres mains.

Un bon point : pendant le jeu de la carte, une partie de l'écran vous rappelle en permanence l'orientation du donneur, la vulnérabilité, et le contrat du déclarant. Ceci compense le graphisme très moyen de la table : un carré au milieu de l'écran sur lequel sont affichés successivement des curseurs blancs mentionnant la valeur de la carte.

Lors des enchères et du jeu de la carte vous devez taper manuellement la valeur et la couleur souhaitées.

Ce logiciel qui, lorsqu'il était le seul sur le marché, permettait à un joueur moyen de se distraire, en tenant toutefois compte des remarques formulées plus haut est maintenant tout-à-fait dépassé.



TAROT

Éditeur : RUN Informatique
Distributeur : RUN Informatique
Support : K7 ou disquette
Genre : réflexion
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★★

Dès le début du chargement de TAROT, l'ordinateur vous demande si vous voulez jouer en couleur ou non. Il est sympathique de penser à ceux — assez nombreux — qui ont un écran monochrome. Après chargement du logiciel, TAROT vous propose d'entrer une donne particulière ce qui peut vous permettre de rejouer dans le calme, une donne que vous avez râtée quelques heures auparavant à une vraie table.

L'utilisation du logiciel est grandement facilitée par l'usage de seulement quatre touches :
— O pour oui ;
— N pour non ;
— espace pour déplacer le curseur ;
— return pour confirmer votre choix.

Tout vous est clairement expliqué dans le manuel fourni avec le logiciel, dans lequel figure en outre un bref rappel du règlement officiel de la Fédération Française de Tarot.

Vous aurez vite fait de constater que la première donne est toujours la même, mais rassurez-vous vite, ensuite tout change.

Vous jouerez alternativement l'attaque ou la défense comme dans une vraie partie du Tarot à quatre joueurs.

Le graphisme des cartes est agréable, avec toutefois une petite restriction concernant les atouts.

Un reproche concernant le jeu de la carte : vos partenaires ne vont pas systématiquement à la chasse au petit ou ne vous suivent pas quand vous la commencez. Pire, il arrive même qu'un de vos partenaires ait le petit et ne le mette pas sur votre 21, pour se le faire prendre ensuite.

TAROT joue parfois en défense ses rois d'office et vous pouvez dans ce cas lui faire confiance si vous avez — étant son partenaire — des points à mettre : on se demande alors si TAROT ne connaît pas la répartition des jeux dans les quatre mains.

TAROT compatibilise les points et fait apparaître le score de chacun après chaque donne.

Malgré le reproche évoqué plus haut, TAROT reste un très bon partenaire et vous fera passer d'agréables moments si vous êtes tout seul et en manque de votre jeu favori.

Jean-Marc Henry

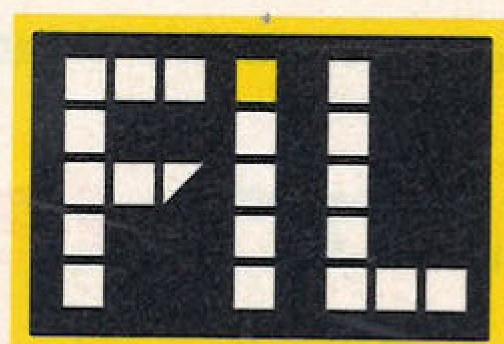
Sur micro Amstrad votre vie ne tient qu'à un fil.

3 super jeux pour 145 F*

GUNFRIGHT
La bourse ou la vie! De dangereux hors-la-loi terrorisent Black Rock City, qui réclame un nouveau shérif. Le shérif c'est vous!

THE WAY OF THE TIGER
Le grand Naijishi vous impose 3 épreuves : combat corps à corps, lutte au bâton, duel à l'épée des samouraï, afin de faire de vous un Ninja!

V! LES VISITEURS
Alerte à tous les terriens! Des reptiles à l'apparence humaine veulent envahir notre planète!! Vous êtes Donovan, chef de la résistance. L'avenir de l'humanité est entre vos mains!



Seuls les prix FIL sont imbattables.

*Prix public maximum conseillé en cassette. En disquette : 195 F. Disponible sur Amstrad CPC 464, 664, 6128.

Laurent, Benichou & Associés

LE HIT PARADE

Vous n'avez toujours pas de lecteur de disquette? Si vous decidez d'en acheter un, choisissez le meilleur.

Les lecteurs de disquette vortex F1 et M1

708 Ko ou 1.4 Mo avec un format 5.25" ou 3.5" vous donnent une capacité de mémoire suffisante pour utiliser tous les programmes de votre choix.



Double lecteur 3.5" M1-D

Des performances extraordinaires:

Nos lecteurs de disquette 3.5" et 5.25" possèdent deux têtes de lecture/écriture.

Une disquette contient 160 pistes au total.

Les lecteurs M1-S (3.5", 708 Ko) et F1-S (5.25", 708 Ko) peuvent être modifiés en lecteurs M1-D (3.5", 1.4 Mo) et F1-D (5.25", 1.4 Mo) par simple ajonction d'un deuxième lecteur de disquette.

Chaque disquette peut contenir jusqu'à 28 fichiers.

Vous pouvez aussi connecter un lecteur 3" d'Amstrad ce que vous permet de copier à partir d'une disquette 3" vers une 5.25" selon votre choix.

Une version mixte comprenant un lecteur 3.5" et 5.25" est également disponible.



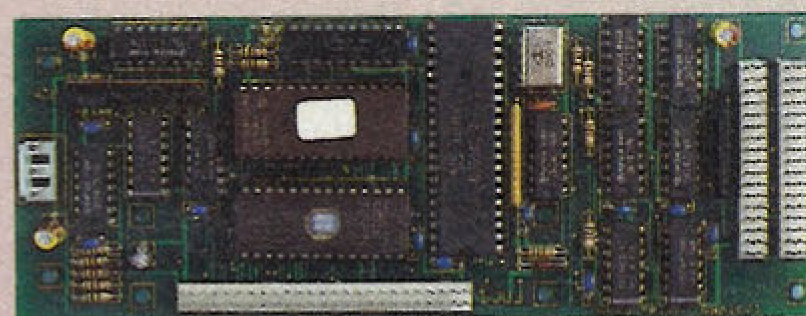
FM1 5.25"/3.5" Double Lecteur



F1-D 5.25" Double Lecteur

Deux systèmes d'exploitation professionels:

- CP/M 2.2 et CP/M plus (uniquement sur le CPC 6128)
- Sous BASIC: VDOS 2, le système d'exploitation crée par vortex.
- Une gestion des fichiers a accès direct: vous pouvez travailler avec 16 fichier simultanément.
- Le Moniteur Z 80.
- Les disquettes peuvent être formatées sous BASIC.



Contrôleur de disquette

Contrôleur de disquette intelligent

- Le numéro logique de la ROM peut être selectionné par l'utilisateur, ce que permet à deux unités périphériques différentes d'être compatible entre elles.
- Manuel detaillé en français.

Pourquoi hésiter encore devant de tels prix:

Lecteur de disquette F1-S ou M1-S	**F 2849 ***
Lecteur de disquette F1-D ou M1-D	**F 4943 ***

* Tous nos prix sont des prix conseillés

La solution pratique pour tous les CPC (464 + DDI-1, 664, 6128):

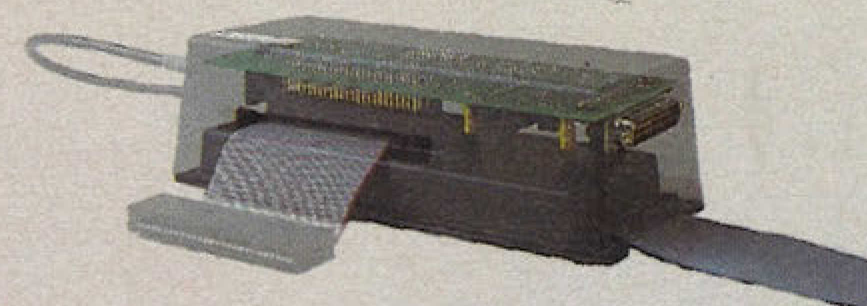
1 Megaoctet = 2502 F

Voici notre solution professionelle pour tout utilisateur déjà equipé d'un lecteur 3", mais désirant une plus grande capacité de mémoire (F1-X = 5.25", M1-X = 3.5").
Notre Formule:
180 Ko (3") + 708 Ko (lecteur-X) = 888 Ko.



Le lecteur 3.5" X

Le module X(RS) ouvre le contrôleur 3" de votre Amstrad sur le système d'exploitation vortex (VDOS 2.0).



Le module X (version RS) et le contrôleur de disquette 3" d'Amstrad

- Le lecteur X (version RS) peut être utilisé en tant que premier ou second lecteur.
- Au moyen des commandes "|CPM,1" et "|CPM,2" il devient possible pour la première fois de lancer le CP/M à partir de deux lecteurs.
- Malgré les différences importantes entre le lecteur 3" et le lecteur vortex au niveau des capacité mémoire et du format, copier ne pose aucun problème.
- Il vous est possible de choisir entre les deux systèmes d'exploitation "AMSDOS" et "VDOS 2.0".
- VDOS 2.0 vous offre de nouvelles possibilités:
  - 128 entrées au directory.
  - Accès direct sous BASIC, 16 fichiers peuvent être ouverts simultanément.
  - Moniteur Z 80 et éditeur de fichiers résidents en ROM.

DE VORTEX

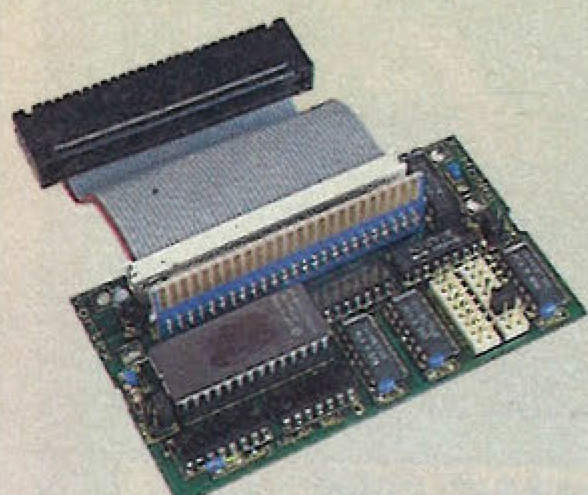
Pour tous les CPC 464 - 664 - 6128





Le lecteur 5.25″ X

– La commande "|Format" vous permet de formater directement sous BASIC.
– La commande "|Code,«var»" vous permet de rentrer un mot de passe personnel pour la protection de vos fichiers.
– Rentrer directement des parametres au moyen des commandes RSX sous BASIC.



Module X version standard (sans boitier dans la photo)

- Vous avez besoin d'une interface RS 232? Indiquez-nous celle de votre choix, soit la F1-XRS ou M1-XRS. Un Module RS 232 est integré à ces versions.

Vous pouvez choisir entre:

- Les commandes RSX pour programmer sous BASIC votre interface serielle, et un programme d'émulation de terminal pour serer un MODEM.
- Une interface, programmable sous CP/M (2.2 et 3.0) et sous BASIC.
- Le Module-X peut être ultérieurement étendu au Module-XRS.
- Vous pouvez charger le numero logique de la ROM en fonction de vos besoins.

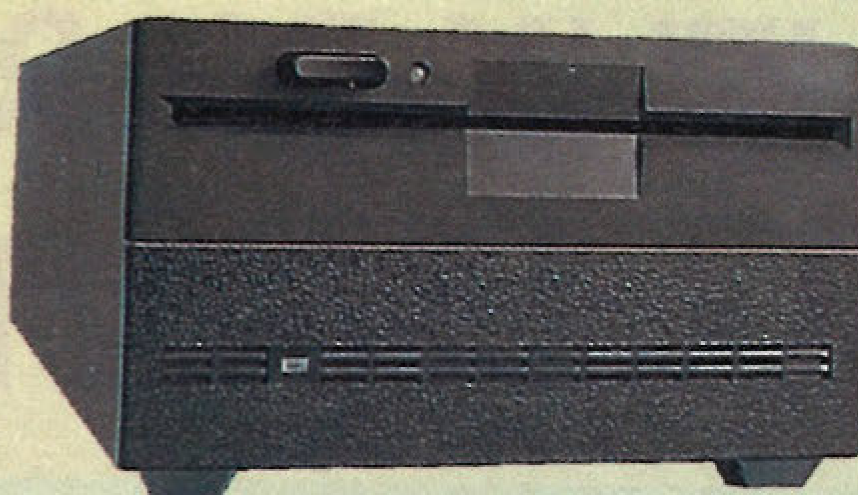
Comparez et dites-nous si vous trouvez mieux!

M1-X (3,5″) F1-X (5,25″)	**F 2499***
M1-XRS (3.5″) F1-XRS (5.25″)	**F 2849***

*Tous nos prix sont des prix conseillés

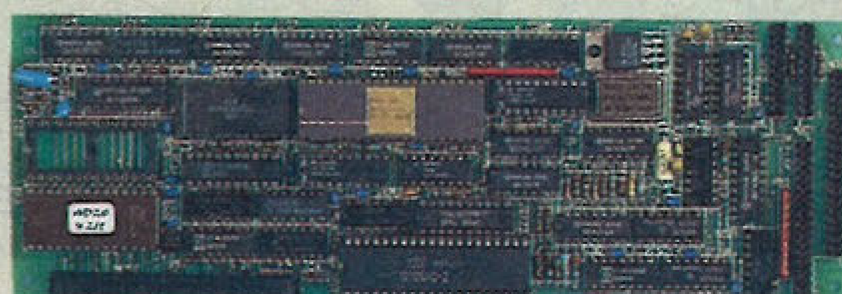
Le Disque Dur vortex WD 20...

Sous-système d'expoitation rapide avec de grande capacité de mémoire.



Le sous-système d'exploitation WD 20

- Un disque dur 5.25″ (20 Mo formatés)
- Un lecteur de disquette 5.25″ (708 Ko formatés)
- Il peut être utilisé sous BASIC (VDOS 2.1), CP/M 2.2 et CP/M plus (sur 6128 et PCW).
  Le disque dur est divisible en 4 unités logiques, chaque d'elles peut être utilisée pour lancer le CP/M.



Le contrôleur disque souple/dur

- Un système d'exploitation étendu intégrant des utilitaires qui permettent de formater, copier, etc.
- Un transfert simplifie des fichiers grâce au lecteur de disquette 5.25″ associé au disque dur et des programmes de copier.
- **Toutes** les characteristiques VDOS sont disponibles, comme les fichiers à accès direct, éditeur rapide d'écrans plein-page, Moniteur Z 80, éditeur de fichiers, etc.
- D'autres lecteurs peuvent être connectés de l'exterieur tel que le lecteur 3″ d'Amstrad.

Ou pourriez-vous trouvez mieux?

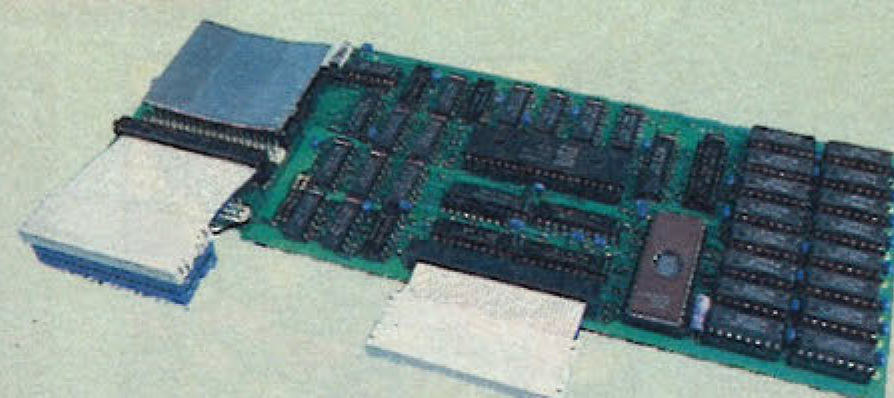
6 Ko par cm³:	**F 10883***
Sous-système sans lecteur:	**F 9893***

*Tous nos prix sont des prix conseillés

L'extension de mémoire

Si vous désirez...

...travailler avec des programmes professionels tels que dBase, WordStar ou Multiplan,
...écrire des programmes en BASIC jusqu'à 288 Ko (sur CPC 464 uniquement)
...travailler avec une RAM virtuelle ultra-rapide pouvant atteindre une capacité de 448 Ko et 128 directory sous CP/M 2.2
...utiliser les 32 Ko de buffer d'imprimante sous CP/M et BASIC
...avoir à votre disposition un Moniteur Z 80 et un éditeur plus rapide d'écrans (uniquement CPC 464)
...alors, votre CPC a besoin d'urgence de la carte d'extention vortex.



SP 512 Carte d'Extention RAM

- Fonctionne sous CP/M 2.2 avec un TPA de 60 Ko.
- Un système d'exploitation integré BOS (Basic Operating System/sur le CPC 464) vous permet:
  – d'écrire des programmes BASIC jusqu'à 288 Ko.
  – de sauvegarder 17 pages d'écrans et d'éditer les écrans transferés à la fréquence de 3 par seconde.
  – de travailler en accès direct dans la RAM virtuelle ce qui permet une disponibilité très rapide de vos données.
- Un Moniteur Z 80 incorporé.
  Un assembleur-desassembleur, mode trace, un dump-mémoire, etc. (CPC 464 uniquement).

Vous pouvez acquerir tout cela à des prix très intéressants:

Extention de mémoire SP 256	**F 944***
Extention de mémoire SP 512	**F 1261***

Distributeur exclusif en France:
WINGS MICROELECTRONICS DISTRIBUTION
205, Rue du Fbg. Saint Honoré
75008 Paris
Téléphone: 42 89 37 26

REVENDEURS NOUS CONTACTER

vortex
COMPUTERSYSTEME

HELP!

Attention, si vous ne vous sentez pas une âme de "tricheur", ne lisez pas ces pages ! Elles contiennent de précieux secrets pour résoudre vos jeux d'aventure favoris... Solutions pour parvenir au but final, ou simples "trucs" pour pénétrer dans une salle particulièrement cloisonnée, nous publions le résultat des recherches d'un ou de plusieurs joueurs acharnés... ou simplement plus chanceux que vous ! Alors si vous êtes complètement épuisé, attardez-vous un peu sur ces pages ; si par contre, vous venez de triompher : pensez aux copains ! En attendant, merci à tous ceux qui alimentent régulièrement cette rubrique.

SRAM

Vous avez été très nombreux à nous envoyer des débuts de solutions ou des solutions complètes pour ce jeu d'Ere Informatique. Bravo à tous !

Lire, Nord, Grimpe arbre, Regarde nid, Prends couteau, Descends, Ouest, Traverse cascade, Prends pelle, Examine tonneau, Prends gourde, Remplis gourde, Enterre squelette, Ouest, Nord, Lis panneau, Est, Prends flûte, ((répondre)) L'homme, Entre maison, Fais ménage, Sorts, Ouest, Sud, Est, Est, Sud, Prends arc, Ouest, Est, Est, Est, Siffle, Prends message, Lire message, Est, Ouest, Ouest, Sud, Prends canne, Est, Prends gland, Donne gland, Prend feuille, Est, Traverse pont, Tue serpent, Prends peau, Ouest, Ouest, Sud, Est, Attrape liane, Ouest, Traverse sur tronc, Coupe nénuphar, Ouest, Utilise liane, Prends flèche, Utilise liane, Ouest, Nage, Creuse, Prends œufs, Ouest, Ouest, Jouer flûte, Donne arc et flèche, Merci, Nord, Nord, Boire, Aller oasis, Nord, Monter sur vaisseau, Ouvre coffre, Prendre or, Sortir, Nord, ((répondre)) T'as de beaux yeux tu sais, Coupe oreille, Est, Est, Donne nénuphar, Ouest, Sud, Est, Est, Est, Est, Donne fiole, Parle, Donne or au garde, Soulève paillasson, Prends clé, Ouvre porte, Entre, Donne force.

Envois de : G. & B. Flamant, Y. Charrazac, A. & R. Paris, E. Frery, B. Bourgeois, P. Nicolas, D. Rolland, C. Derivaz, L. Romanin...

L'affaire Vera Cruz

Première partie : observez bien les lieux du crime car s'y trouvent des détails peu visibles mais indispensables :

– le fil de coton noir dans la main gauche de Vera,

– la douille à côté du fauteuil (ainsi que le pistolet) mérite une enquête auprès du commissariat de Clermont-Ferrand,

– le carnet d'adresses dans le sac à main,

– la lettre, le bouton de chemise, les cigarettes.

Deuxième partie : utilisez le post-examen (autopsie, graphologie) car il vous dévoilera presque l'assassin (voir Gilles Blanc et Véra). N'hésitez pas à contacter les préfectures, les prisons... grâce aux réseaux diamants. La comparaison d'éléments sera la clé de votre réussite (Gilles Blanc et la concierge de la résidence). Le numéro minéralogique de la BMW est 9111 CD 69.

Liste des personnages : Duplat Simone (concierge) ; Martin Nestor (voisin de Véra Cruz) ; Hubert Delroche (bijoutier) ; Véra Cruz, Eva Delarue (prostituées) ; Nadine Lafeuille (amie de Véra) ; Gilles Blanc, Philippe Blanc, Ziegler Philibert dit "le manouche" ; Habdoulah Hocine dit "le Frisé", Stanislas Kowalski dit "Stan" sont tous des personnages peu fréquentables : cambrioleurs, souteneurs, passeurs, dealers...

Bon courage pour l'énigme. L'assassin de Véra Cruz est... Gilles Blanc.

Envoi de Stephan Floutier

MINDSHADOW

Première partie : take shell, N, go hut, take straw, E, E, take steel, E, take wine, W, W, S, E, tie wine to rock, drop all, climb cliff, W, dig, take map, take rock, E, up, take all, W, N, read map, N, N, E, N, E, E, S, S, E, examine trunk, take bottle, W, N, N, W, W, S, W, S, S, S, bang rock with steel, give bottle to captain, N, W, S, hurt man, S, take meat, drop rock and steel and map, N, N, E, S, S, S, W, cut chain with meat, W, N, N, examine boat, take canvas, S, S, E, E, N, N, drop meat, E, E.

Deuxième partie : E, E, E, S, search man, take hat, N, W, S, buy pole, N, W, fish debris, drop pole, read paper, think ARCMAN, E, N, say man, buy password, S, E, N, N, E, say CHANDRALT, buy ticket, W, S, E, say woman, give hat to woman, E, examine drink, follow little man, think TYCOON, S, W, take hat, examine hat, W, S, W, N, N, go plane, N, W, booth 11, search man, read note, think Jared, read ID, think Bob, E, listen men, E, N, N, W, up, N, wear canvas, W, take parchment, drop canvas, read parchment, drop parchment, E, S, down, E, E, S, E, S, E, dig, take leaflet, drop shell, read leaflet, W, N, W, N, W, S, W, say woman, read leaflet, say AN11649, open box, take gun, give box, E, N, W, up, N, N, N, N, E, fight man, read message, think William.

Laidaoui Faudel

QUESTIONS... QUESTIONS...

Je vous écris au nom du Club Amstrad de Marseille pour savoir si quelqu'un pourrait nous indiquer comment redémarrer dans le jeu "Le geste d'Artillac", une fois le personnage mort.

Comment faire plusieurs parties de suite sans avoir à recharger chaque fois le logiciel ?

Paul Pasquier

Depuis des jours et des jours je cherche à résoudre les problèmes suivants... Pouvez-vous m'aider à trouver les solutions à mes questions ?

– Quel est le chemin à suivre pour parvenir à la cité de Dundarach (rues à emprunter) ?

– Où se trouve le pistolet laser dans Pyjamarama et comment parvenir au billard ?

– Comment faut-il faire pour ressortir des magasins dans Kikekankoi ?

– Où se trouvent les parchemins dans Sabre Wulf ?

– Quelle est l'utilisation de l'ampoule et de la lampe à gaz rouge dans Crafton & Xunk ?

Frédéric Dumont

Je suis désespéré ! Je n'arrive pas à venir à bout du labyrinthe de Sabre Wulf. Je passe des nuits blanches à rechercher ces maudits morceaux de médaillons. Je ne sais même pas où sont placées les clairières de cette forêt infinissable. Aidez-moi et envoyez-moi le plan de cette jungle inextricable.

Par ailleurs, je me perds dans le château hanté de Jet Set Willy. Quelqu'un a-t-il le plan de ce château avec les emplacements de tous les objets qui s'y trouvent ?

Yannick Matray

Balance liane

HELP!



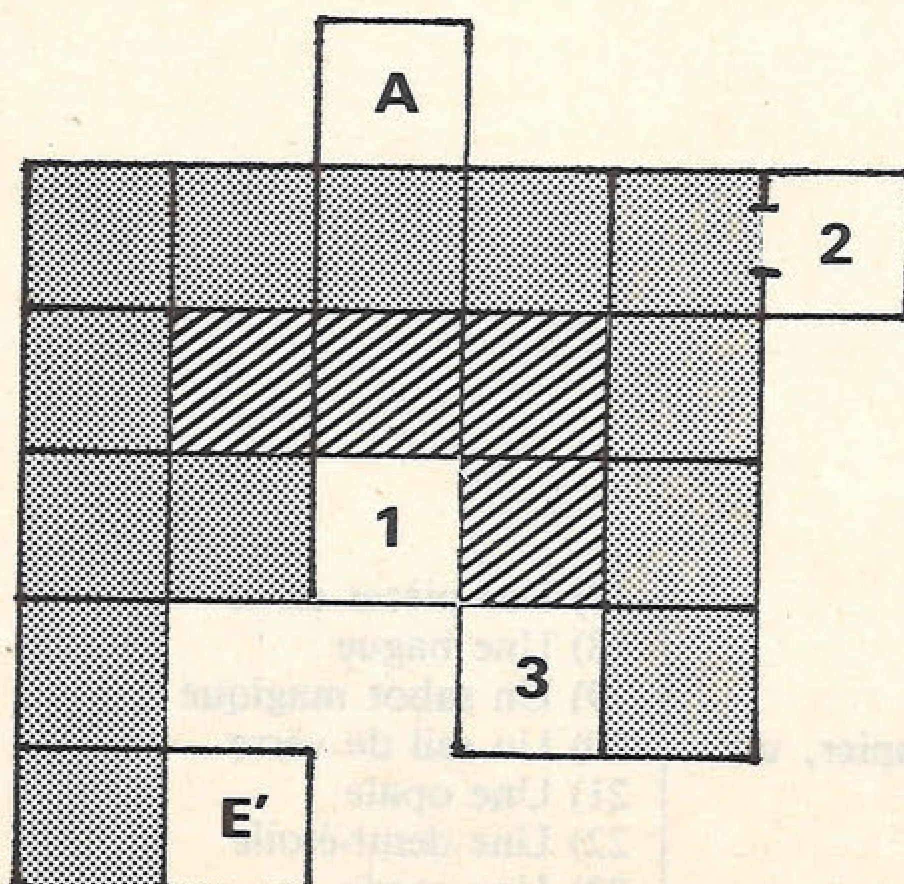
ZOMBI

Armes : la première chose à faire est de prendre une arme pour pouvoir, par la suite, tuer punks et zombis.
Wagonnet et caddies : ils permettent de transporter plus d'objets.
Ascenseur : il est parfois capricieux et pour aller au quatrième étage, il vous faudra souvent passer par le premier !

Hifi : pousser le bouton de la télé et du magnétoscope puis mettre une cassette dans le magnétoscope et appuyer sur son bouton de mise en marche.
Jumelles : sur le toit, les prendre en mains et les utiliser : vous pouvez voir une voiture de tueurs.
Talkie-Walkie : si on le prend en mains et qu'on l'utilise, il émet un "BEEP BEEP" et sert à appeler les tueurs (punks).
Lampe : au sous-sol, pour y voir clair, prendre la lampe en mains et l'utiliser.
Réfrigérateur : pour entreposer les cadavres…
Lits : ils vous servent à prendre du repos et dormir. Attention ! Quelqu'un d'autre doit pouvoir vous réveiller.
Bidon : permet de transférer l'essence de la voiture des punks dans l'hélicoptère. Pour le transfert, utiliser le tuyau d'arrosage.

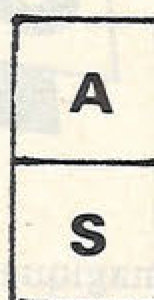
Fusibles : il faut les mettre dans la boîte électrique au sous-sol. Pour cela, prendre le gant en mains et l'utiliser, poser la lampe et mettre le fusible dans la boîte puis remonter au quatrième étage pour appuyer sur les boutons et rallumer la lumière.
Corde : permet de descendre du deuxième niveau par les fenêtres. Si quelqu'un se trouve au deuxième, elle lui permet de remonter.
Nourriture : sert à reprendre des forces.

HELP!



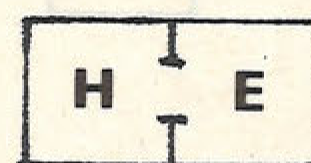
Sous-sol

1 : bouton
2 : frigo
3 : wagonnet



4e étage

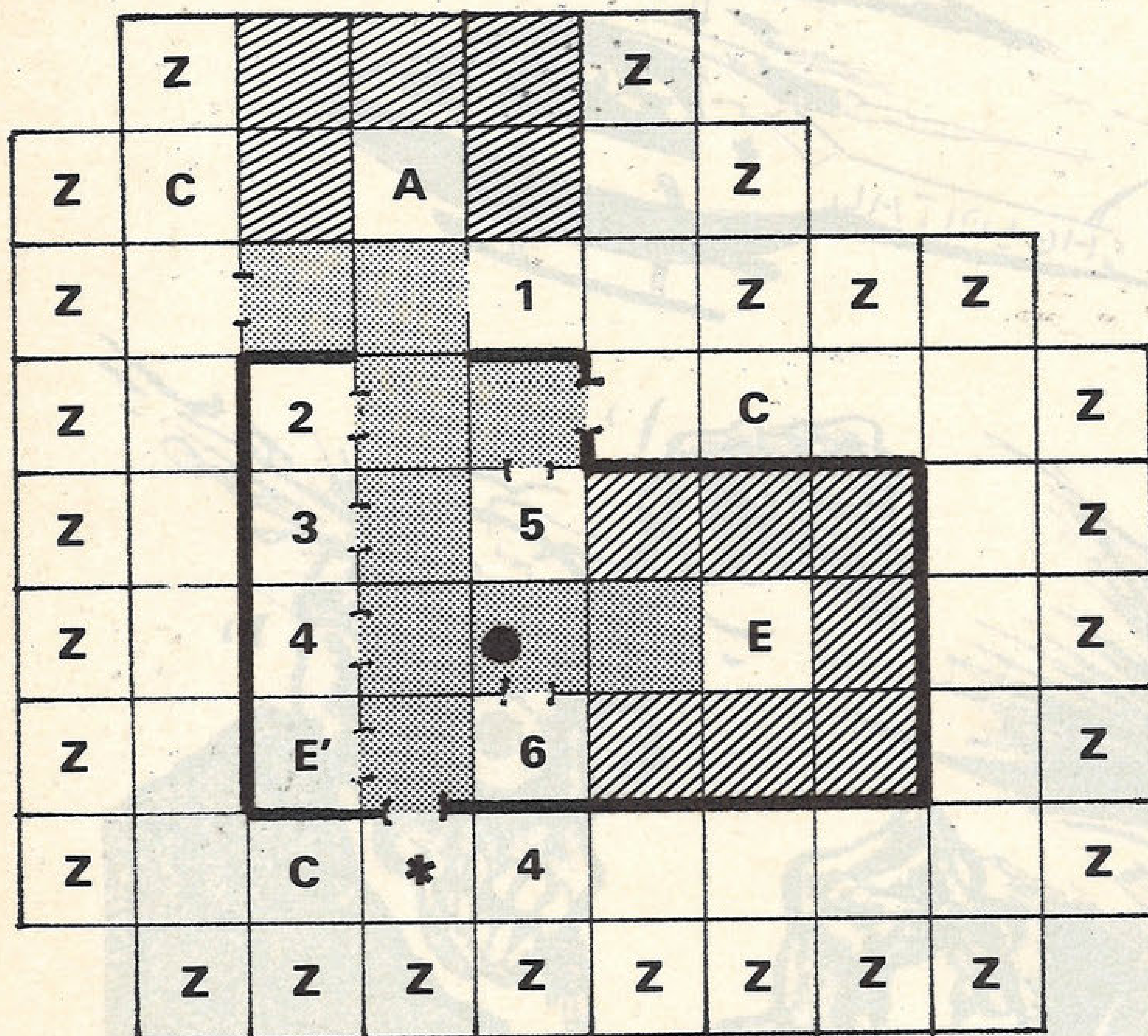
3 clés + 1 bouton



Terrasse

S = surveillance
H = hélicoptère

HELP!

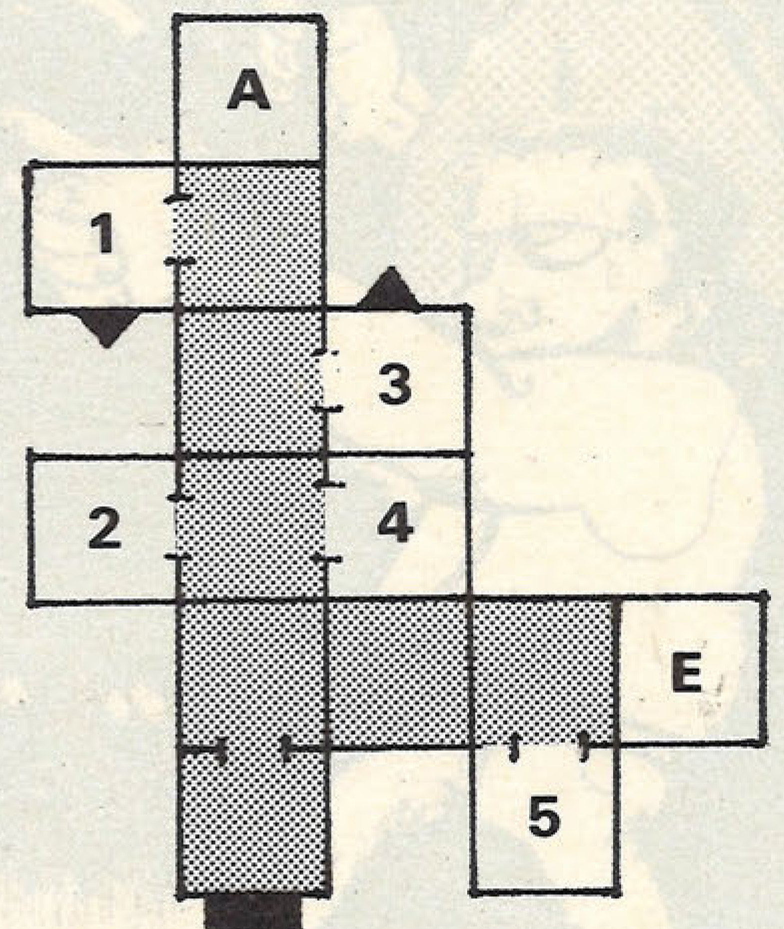


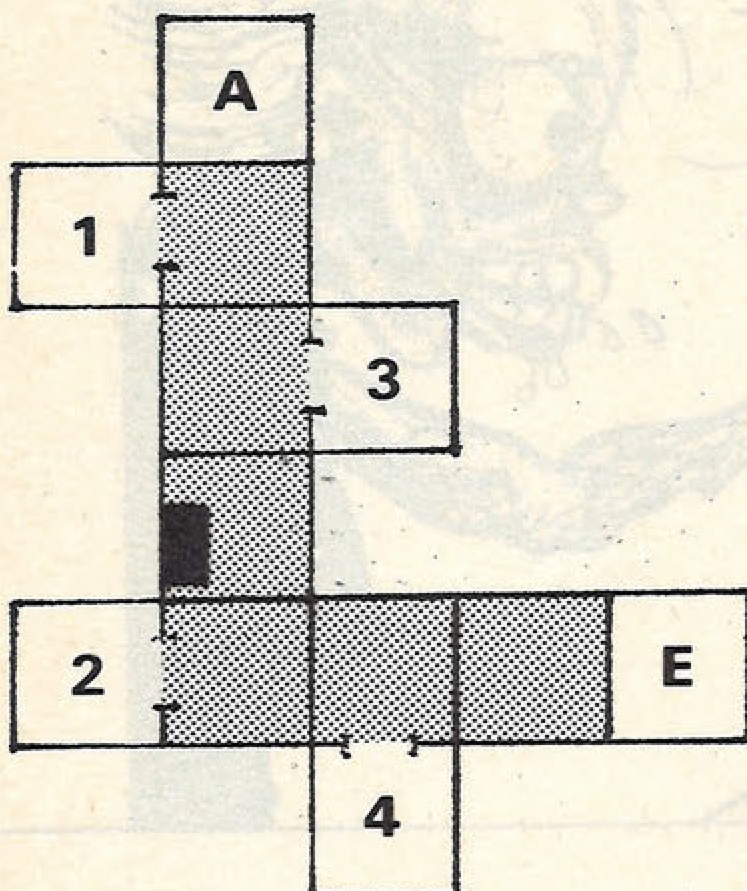
1er étage

C = camion
▩ = couloir
☐ = dehors
E = escalier
Z = zombi
A = ascenseur
E' = escalier du SS
1 : mobilier
2 : Hifi
3 : fleuriste
4 : librairie
5 : opticien
6 : boucher
2 lits
magnétoscope + télé
Tuyau d'arrosage
Livre
Jumelle
Nourritures
Caddy

2e étage

1 : Fast food : nourriture
2 : Informatique : ordinateur
3 : Outillage : lampe, hache, marteau, tournevis
4 : Armes : un fusil + 2 pistolets
5 : Bureau : talkie-Walkie, trousseau de clés
▲ = fenêtre (possibilité de descendre avec cordes)
■ = idem mais sans fenêtre





3e étage

1 : Vidéo : cassette vidéo
2 : Sport : corde
3 : Pharmacie : trousse de secours
4 : Électronique : fusible
■ : Armoire contenant bidon + gants

ORPHEE

Eddy Charrier vous a concocté un super plan d'Orphée. Nous vous le livrons tel quel en espérant qu'il pourra vous aider. Les lettres renvoient à une autre case portant la même lettre (A → A, B → B,...).

1) Une gourde
2) Une harpe
3) Un flacon magique
4) Une torche
5) Une hâche
6) "Cuique suum"
7) Une demi-étoile
8) Une clé en rubis
9) Un balai
10) Une clé en rubis
11) Une clé en or
12) Une pelle
13) Un coffre, un papier, une épée
14) Des cordelettes
15) Une machette
16) Une loupe géante
17) Des pièces en or
18) Une bague
19) Un sabot magique
20) Un œil de verre
21) Une opale
22) Une demi-étoile
23) Une corde
24) Une torche

COFFRET CADEAU F.I.L.

Éditeur : Fil
Distributeur : Fil
Support : disquette
Genre : compilation
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Appréciation : ★★★★★

Noël approche, les éditeurs de logiciels complètent leurs collections. Certains sortent leurs nouveautés, d'autres reprennent d'« anciens » logiciels et nous les proposent sous forme de « compilations ». C'est l'une d'entre elles que nous avons eu l'occasion de tester.





Trois jeux vous sont proposés sur une même disquette. D'éditeurs différents et pas des moindres : Gremlin Graphics, Océan Software et Ultimate. Sur la première face on peut donc retrouver "Gunfright" et « V ! Les Visiteurs » tandis que de l'autre côté "The way of the tiger" règne en maître.
Pour ceux qui ne les connaissent pas — est-ce possible ? — voici une analyse de chacun d'eux.

Gunfright

(Ultimate). Dans ce jeu d'aventure/arcade, vous vous retrouvez au temps du bon vieux Far-West. Élu shérif d'une petite ville, votre lourde tâche sera de faire régner l'ordre et de débarrasser vos chers concitoyens des crapules, bandits et gangs de toutes sortes... Au départ du jeu, votre habileté au tir vous fera ramasser un pécule plus ou moins conséquent, sur lequel vous aurez à prélever vos frais de cartouches, de chevaux, vos amendes en cas de « bavures »...
Car traquer une meute de tueurs à la gâchette facile ne se fait pas sans quelques fusillades et vos électeurs n'apprécient pas du tout (les ingrats !) de ramasser les balles perdues... Résultats : si vous touchez un honorable personnage, vous devrez payer sur vos deniers son enterrement et une « compensation » à sa famille. Un bon conseil, donc, faites le plein de dollars au début du jeu. Si vous capturez des bandits, une prime vous sera alors remise pour vous payer quelques cartouches de plus. Au niveau de la réalisation, ce jeu est superbement réussi. Les graphismes sont de bonne facture et l'animation très amusante. En fait, vous aurez à vous promener dans une ville et des décors style Knight-Lore en évitant les embûches et en triomphant de l'adversité. Pas très original au niveau de scénario, ce logiciel est très attrayant et très amusant.

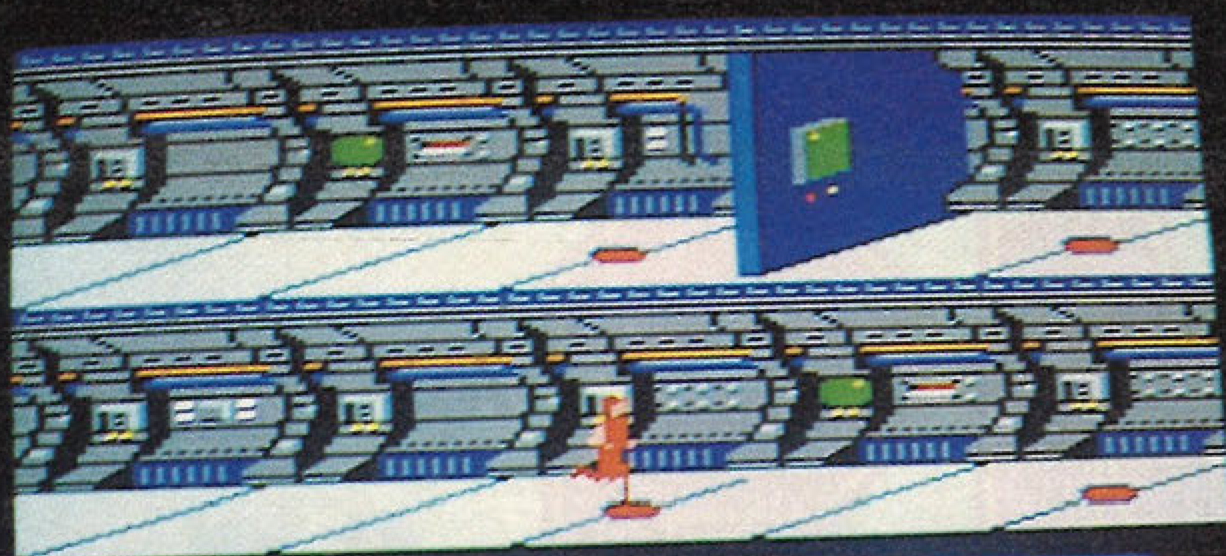
V ! Les Visiteurs

Les « télémaniaques » se rappelleront sûrement un grand feuilleton américain appelé « V », ayant pour héros un certain Donovan... Et bien, ce logiciel lui est dédié et vous pourrez tout à loisir revivre ses aventures dans ce logiciel d'aventure/arcade. La Terre a été envahie par d'étranges « Visiteurs » qui cachent derrière une apparence humaine des corps de reptiles sanguinaires. Le héros, Donovan ayant découvert leur machination pour asservir le peuple de la Terre, a organisé une résistance terrienne et réussi à pénétrer dans le vaisseau-amiral de la flotte extra-terrestre. Vous devrez le guider dans un labyrinthe de couloirs et d'étages peuplés de robots peu sympathiques. Votre mission : détruire cinq points stratégiques et retrouver la seule arme qui pourra sauver l'humanité de la servilité : la poudre rouge.
Les graphismes sont très beaux quoique répétitifs et les animations très réussies : Donovan court et bondit pour la plus grande joie des yeux. L'arcade se mélange ici à la réflexion. Vous aurez donc à votre disposition un ordinateur qui vous permettra normalement de résoudre des énigmes pour ouvrir des sas récalcitrants, poser des bombes, localiser les points stratégiques et retrouver la formule de fabrication de la fameuse « poudre rouge »...
D'un maniement un peu complexe, ce jeu est toutefois digne d'un grand intérêt.

The way of the Tiger

Si vous aimez les jeux faisant appel aux arts martiaux, vous allez être comblé. Imaginez que le grand maître Naijishi a fait de vous un combattant de la liberté, un Ninja au service des faibles et des opprimés... Pour faire vos preuves, vous devrez affronter trois terribles épreuves où votre science des arts martiaux prendra toute sa signification : com-



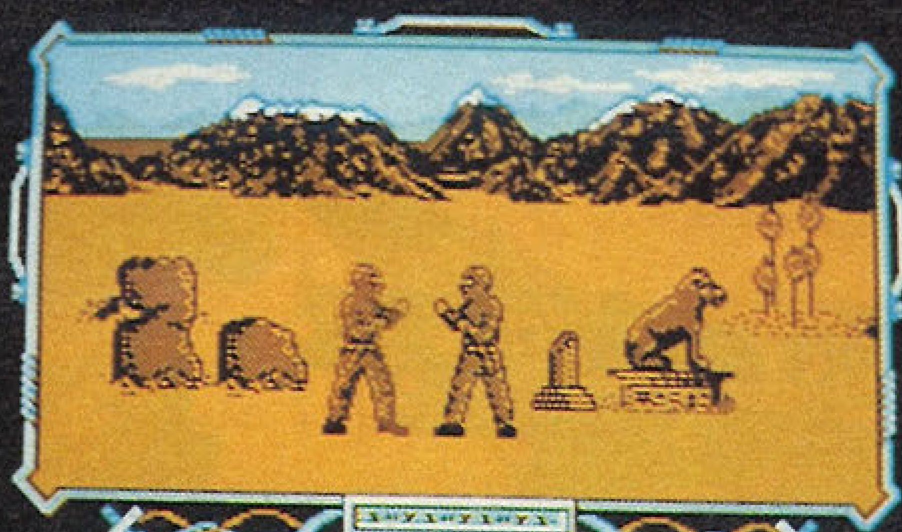


















bats sans arme, au bâton et au sabre.
Heureusement que le maître a pensé à tout avant de vous envoyer parcourir le monde : chacune des trois épreuves pourra vous être proposée séparément, en « entraînement ».
Superbement réalisé, ce jeu bénéficie de décors minutieusement reconstitués et très détaillés. Ceci compensant cela, cette minutie des décors et des animations vous fera oublier le peu de couleurs (en mode 2). Les animations sont superbes et l'intérêt est partout présent. Voir votre héros manier bâton, sabre ou combattre à mains nues est un véritable plaisir. De plus, tout a été étudié pour que les combats soient les plus réalistes possibles : coups portés proportionnels à votre condition physique, endurance morale fonction de votre endurance physique. Une fois prêt pour chaque épreuve, vous pourrez passer votre examen de valeureux combattant : une option regroupe la succession des trois épreuves. Ne décevez pas votre maître et n'hésitez pas à vous entraîner sérieusement, car il est vrai que si ce jeu est réaliste, la direction des personnages n'est pas évidente de prime abord : de très nombreux mouvements (sensiblement différents selon les épreuves) sont accessibles à partir du joystick... Rien que le temps de les mémoriser...
En tous cas, The way of the tiger est une superbe simulation de combats dans un monde magique peuplé d'êtres étranges aux pouvoirs diaboliques. Un très bon jeu pour les amateurs du genre.

Cadeau, cadeau, cadeau...

On ne peut qu'aimer de telles initiatives. Une compilation, sert parfois à écouler des jeux de moindre qualité parmi des titres « phares ». Avec cette compilation de FIL, il n'en est rien puisque, comme nous venons de le voir, tous les titres présents sur cette disquette sont des « hits » à part entière. Reste alors la notion de cadeau : trois logiciels de cette classe sur une même disquette, voilà un beau cadeau de l'éditeur... surtout que la présentation est de grande classe. Dans un superbe coffret de carton rigide et pelliculé, vous pourrez trouver la disquette et trois manuels d'utilisation, en français s'il vous plait ! Bien que les jeux eux-mêmes soient encore en version originale, les éditeurs ont pensé à mettre les équivalences françaises. Ainsi, lorsqu'on vous parle « d'amendes » ou de « chevaux » dans Gunfright, de « poussière rouge » ou « d'entrepôt » dans V !, les manuels indiquent en regard la version originale qui apparaîtra à l'écran : « fines », « horses », « red dust » ou encore « docking hangar ». Cela ne vous permettra pas d'apprendre l'anglais mais cette heureuse initiative vous permettra, avec un peu d'entraînement, de vous retrouver dans toutes les inscriptions à l'écran...
C'est la première fois à la rédaction que nous testions des produits de chez Fil — qui débute sur Amstrad — et bien nous ne sommes vraiment pas déçus : cette compilation de FIL est une excellente idée de cadeau pour les fêtes qui se rapprochent... A ne pas manquer, pour faire plaisir et se faire plaisir.

Frédéric Nardeau

COBRA HMS





H.M.S. COBRA

Trois ans de travail ont été nécessaires à Bertrand BROCARD et Roland MORLA pour vous présenter ce logiciel exceptionnel.

Il retrace l'odyssée des convois de MOURMANSK pendant la seconde guerre mondiale.

- **Amiral vous élaborez la stratégie,**
- **Commandant, vous dirigez le croiseur et les escorteurs,**
- **Commodore, vous contrôlez le convoi marchand,**
- **Directeur de tir, vous défendez vos bâtiments.**

A votre disposition, radars, sonars, salle d'opération, armements pour le plus fantastique des combats navals.

UN JEU EN 5 DIMENSIONS

Vous devez affronter les périls navals, aériens et sous-marin mais vous serez également confrontés au temps qui passe et au temps qu'il fait (l'océan glacial est l'un des plus redoutables...).

UNE PRESENTATION EXCEPTIONNELLE

Présenté dans un magnifique coffret, "HMS COBRA" contient bien sûr le logiciel (cassette ou disquette) mais également une table d'opération (Plotter desk) de 30 X 40 cm, une carte stratégique, un rapporteur, une règle spéciale pour tracer les routes, un annuaire des flottes anglaises et allemandes pour les caractéristiques des navires, une notice explicative (Manuel de l'Amiral) et le livre de Jean-Jacques ANTIER : "Bataille pour Mourmansk" (270 pages illustrées).

A envoyer à
COBRA SOFT
B.P. 155
Chalon-sur-Saône
Cedex 71104

POUR L'INSTANT, JE SOUHAITE SEULEMENT RECEVOIR LA MINI-BD "HMS Cobra" ET LE CATALOGUE. CI-JOINT 2 TIMBRES A 2,20F.

BON DE COMMANDE version Amstrad AM 17

☐ **Cassette 290 Frs**
☐ **Disquette 350 Frs**

Mr ....
....
Code Postal .... **Ville** ....
Ci-joint mon règlement par chèque (rajouter 30 Frs pour le port), soit ....

CONCOURS MICROPOOL/AMSTRAD MAGAZINE

Tarzan arrive sur vos écrans. Mais non pas "Tarzan la honte de la jungle", non, pas du tout. Le "vrai", le beau, le fort, celui que tous les crocodiles et autres bêtes fauves redoutent. Bref : le Héros. En direct sur vos CPC, en pixels et vêtu de peau de léopard. Faites fonctionner votre matière grise : les meilleurs gagneront quatre jeux, pas moins !

Les prix

Du 1er au 5e prix
Un jeu Tarzan et trois autres jeux.

Du 6e au 10e prix
Un jeu Tarzan et deux autres jeux.

Du 11e au 25e prix
Un jeu Tarzan et un autre jeu.

Bon évidemment, j'en vois déjà qui se demandent s'ils ne pourraient pas avoir plus de précisions : patience les voilà.
A chaque fois qu'il est précisé : "et trois autres jeux" (ou bien deux, ou encore un seul) vous aurez le choix entre les logiciels versions cassette ou disquette de la liste Micropool suivante : Biggles - K7, Disc. - Colossus Chess 4.0 - K7, Disc-Exploding Fist - K7 - Fighting Warrior - K7 - Fist II - K7, disc-Melbourne Draw - K7 - MIssion Elevator - K7, disc - Red Hawk - K7 - Rock'n Wrestle - K7 - Samantha Fox - K7, disc - Strike Force Harrier - K7, disc - Uchi Mata - K7, disc - War - K7, disc - Zoïds - K7, disc - et bien évidemment : Tarzan - K7, disc.
Bon, maintenant ce n'est plus compliqué : vous partez du principe que vous êtes parmi les cinq premiers et vous nous indiquez donc votre choix, c'est-à-dire Tarzan en version cassette ou disquette et trois autres jeux. D'accord ?

Les règles du jeu

1) Pour gagner il "vous suffit" de remplir le mieux que vous le pouvez le début de grille de mots croisés ci-joint. Les gagnants seront ceux qui l'auront fait en respectant le sens des mots en horizontal et en vertical et qui en plus, auront le moins de cases noires.

2) Vous avez jusqu'au 10 décembre à minuit - le cachet de la poste faisant foi - pour nous renvoyer vos réponses sur carte postale uniquement à l'adresse suivante :
Concours Tarzan, Amstrad Magazine,
55, avenue Jean-Jaurès,
75019 Paris.

3) Les lots seront envoyés par la poste à partir du 30 décembre. Les gagnants seront avertis dans Amstrad Magazine n° 18.

4) L'équipe de la rédaction en accord avec Micopool procèdera au tirage au sort des vingt-cinq gagnants.

5) Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Nadjar, 18, avenue Charles de Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine.

6) Les cinq meilleures grilles seront publiées dans Amstrad Magazine n° 18.

COUPON-RÉPONSE

NOM .... PRÉNOM ....
ADRESSE ....
....
....

Ma grille : | R | O | I | | D | E | | L | A | | J | U | N | G | L | E |

Envoyez-nous vos réponses sur une grille de 16 x 16 cases que vous confectionnerez

Mon choix : Tarzan - cassette ☐ - disquette ☐
1er jeu " ☐ " ☐
2e jeu " ☐ " ☐
3e jeu " ☐ " ☐
(Cochez votre choix)

méridien informatique

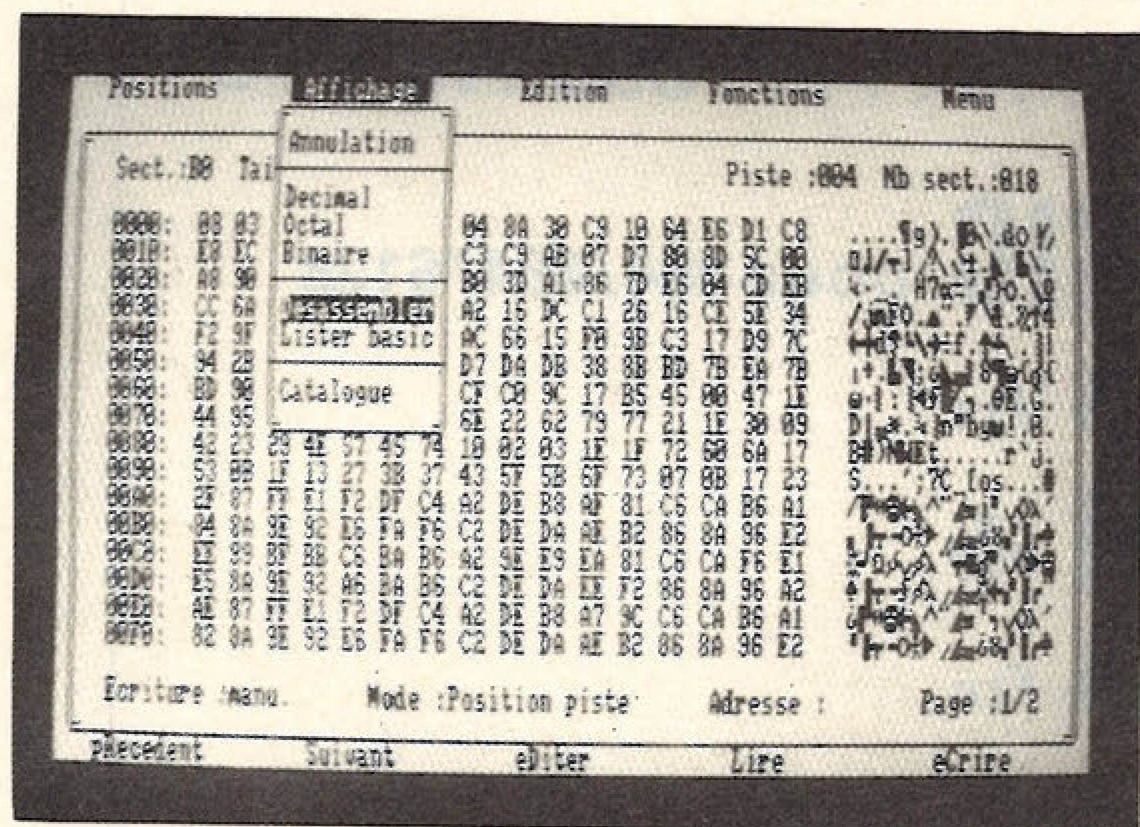
DISCOLOGY

Le super utilitaire disque que vous attendez tous

LIVRÉ AVEC MANUEL DE 24 PAGES

Editeur + Copieur + Exploreur
100% Langage Machine
Fenêtres & Menus Déroulants

Pour les "cracks" de l'Amstrad et ceux qui veulent le devenir !



L'EDITEUR

Un Editeur secteur unique qui vous permet de visualiser et de modifier le contenu de toute disquette, qu'elle soit protégée ou non.

Quatre modes d'édition combinant Ascii, hexa, décimal, octal, binaire.

Des capacités exceptionnelles que vous pouvez exploiter immédiatement :

- Désassemblage direct des programmes en Langage Machine
- Listage automatique des programmes Basic
- Les outils de bureau : ciseaux, colle, calculatrice mathématique

Toutes les possibilités à la portée du débutant comme de l'expert :

- Récupérer une disquette endomagée ou un programme effacé
- Explorer un directory, le reparer, le modifier
- Localiser des fichiers, les cacher, les visualiser, les modifier

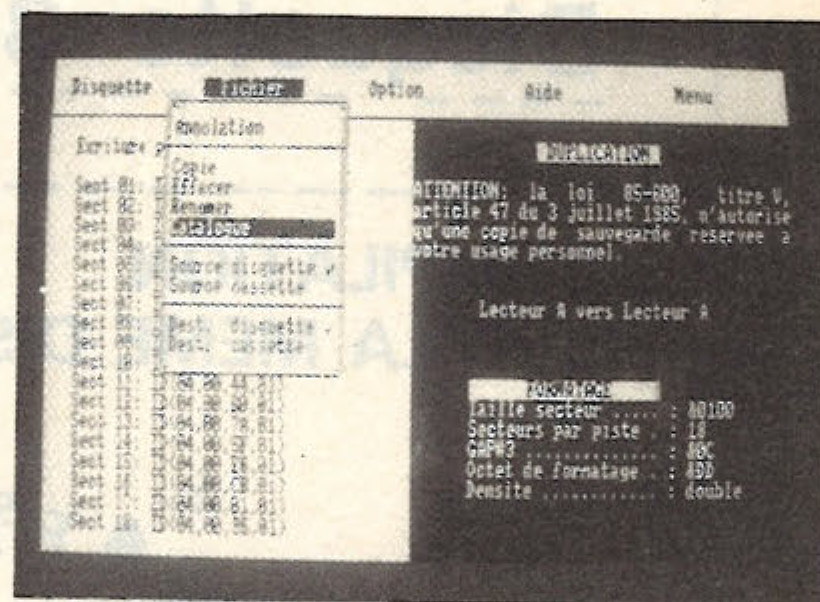
LE COPIEUR

Enfin la copie de sauvegarde pour toutes vos disquettes (et cassettes) protégées ou pas.

Comme l'Editeur, il reconnait 99 pistes, toutes les densites d'écriture, les pistes déformatées, les secteurs non standard, effacés ou de taille anormale.

Des performances inédites à votre service :

- Réparation automatique des secteurs endomagés
- Gestion automatique des extensions mémoire
- Une fonction catalogue qui permet de copier des fichiers séparément sur cassette ou disquette.



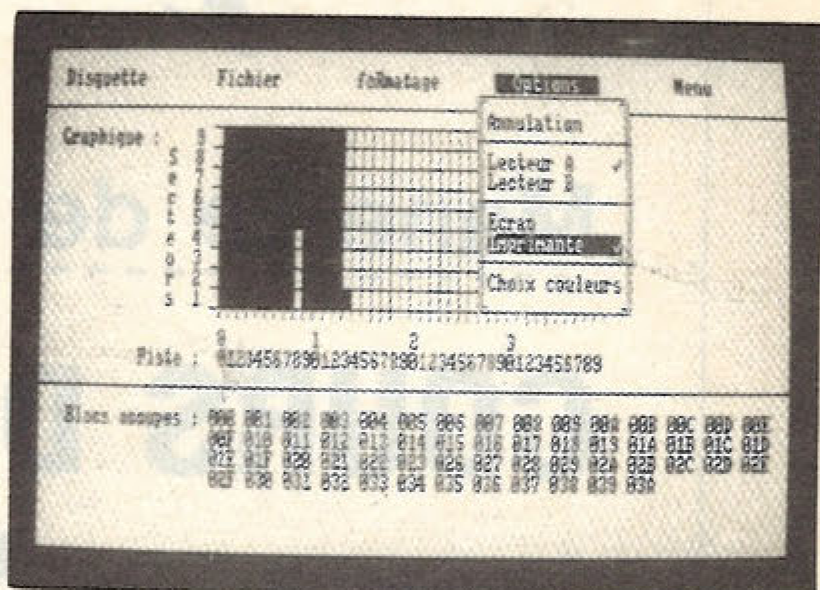
L'EXPLOREUR

Voyage au centre de la disquette...
L'Exploreur de Discology fournit toutes les informations sur la disquette :

Formatage, densité d'écriture, caractéristiques des secteurs, secteurs "plantés", plan d'occcupation des fichiers sur la disquette.

Un outil passionnant pour découvrir tous les secrets de vos disquettes et du controleur disque.

Pour tous les "cracks" de l'Amstrad et ceux qui veulent le devenir.



Discology est disponible sur disquette pour Amstrad CPC chez tous les très bons revendeurs. Vous pouvez aussi le commander directement sans frais de port supplémentaires à : MERIDIEN Informatique - 11, rue Léandri - 83100 Toulon

- Master Save est toujours disponible au prix de 190 F. Il reprend les caractéristiques du Copieur de Disquette de Discology
- Si vous désirez recevoir Discology et que vous possédez déja Master Save, vous ne payez que la différence.

BON DE COMMANDE

AM 17

- ○ JE DESIRE RECEVOIR DISCOLOGY AU PRIX DE 350 F
- ○ JE DESIRE RECEVOIR MASTER SAVE AU PRIX DE 190 F
- ○ JE POSSEDE DEJA MASTER SAVE ET JE DESIRE RECEVOIR DISCOLOGY. JE JOINS MA DISQUETTE MASTER SAVE ET JE NE PAYE QUE 160 F

MON REGLEMENT : ○ CHEQUE QUE JE JOINS (LE PORT EST GRATUIT) ○ CONTRE REMBOURSEMENT (J'AJOUTE 25 F DE FRAIS DE PORT)

NOM : ______ PRENOM : ______
ADRESSE : ______
CODE POSTAL : ______ VILLE : ______ TEL (facultatif) : ______

A retourner à : MERIDIEN Informatique - 11, rue Léandri - 83100 Toulon

VCB 2

Micro club

Tél : 48 67 66 01

Presse spécialisée unanime...
Déja 5000 cours distribués...

COURS D'AUTOFORMATION SUR TRAITEMENT DE TEXTES AMSTRAD

Possibilité de le consulter pendant l'utilisation ....390 Frs TTC

COURS AUTOFORMATION BASIC pour 464/664/6128

CASSETTE : **115** *Frs*

BASIC et CPM +

DISQUETTE : **215** *Frs*

Disquette 3 pouces : 35 *Frs*

**COMPILATION
SUR LA MEME DISQUETTE**

294 *Frs*

- *Cours autoformation basic*
- *Simulateur de voile DAMSTAR*
- *Pour vos enfants, apprenez leurs le calcul et l'heure -*

Manette de jeux : QUICK SHOT : 65 *Frs*

COURS D'AUTOFORMATION BASIC SUR PCW : 290 F

Un magasin est à votre disposition, avec les dernières nouveautés, au centre commercial BOBIGNY 2 Tél. 48.31.69.33

Nous vous remercions d'adresser vos commandes accompagnées d'un chèque à l'ordre de : VCB2 GARONOR *19D* BP *320*

93614 AULNAY/S/BOIS

CAHIERS d'AMSTRAD magazine

N° 7
NOVEMBRE 1986
22 F

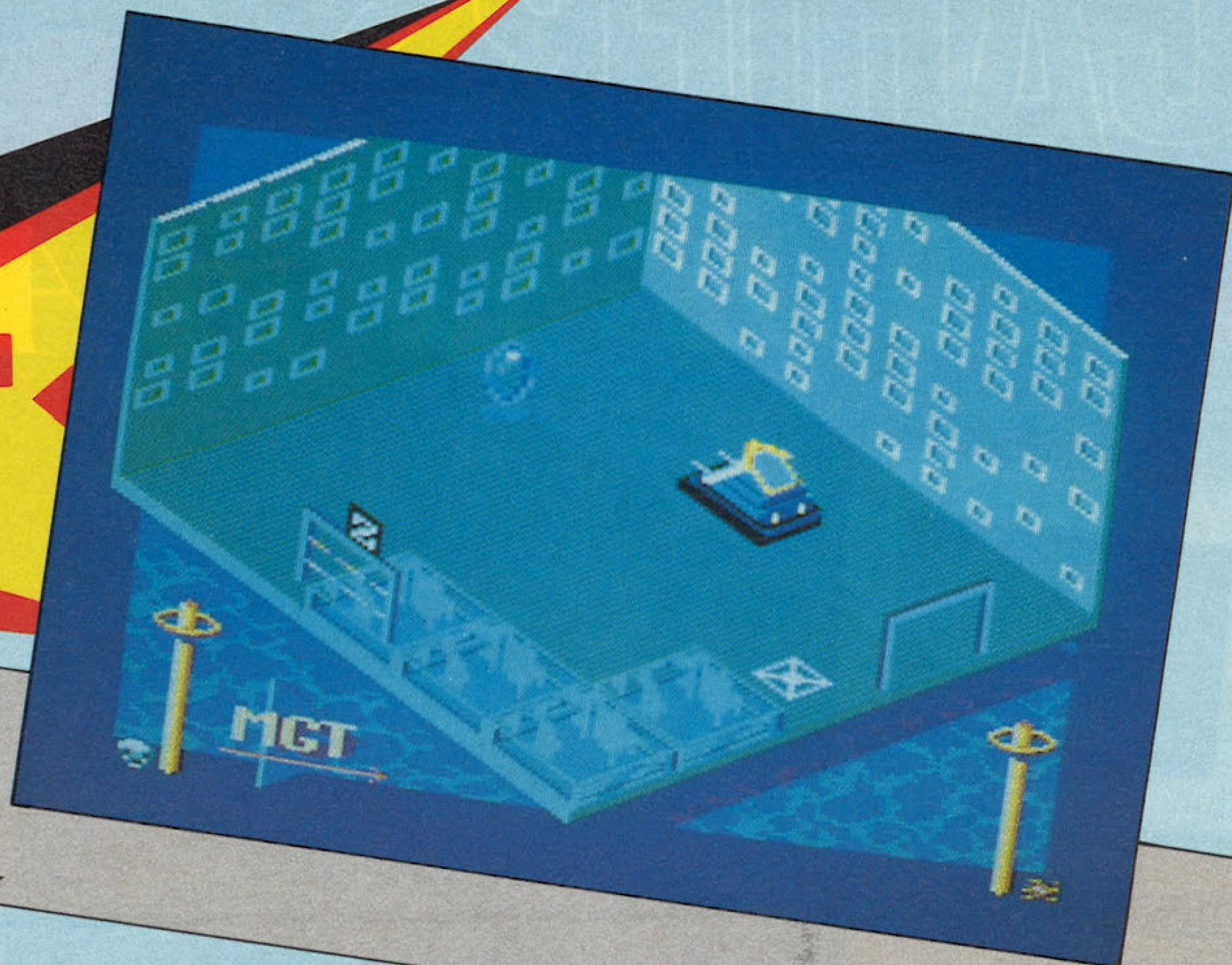


SPECIAL MATERIEL

Tous les ordinateurs, les périphériques CPC, PCW, PC

M 1668 - 07 - 22 F

MGT



Éditeur : Loriciels
Support : cassette
Genre : arcade
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★

Le Magnétic Tank fait son entrée dans une salle « Bactronesque » — STOP — Il tourne, il vire sans cesse, il s'élève même et se lance à la recherche d'une cible nouvelle qui peut lui être fatale — STOP — Votre unique but : découvrir aux commandes de MGT, le générateur d'énergie — STOP — et le détruire — STOP — Attention, lisez vite la suite car ce journal s'autodétruira dans cinq minutes - STOP —...



M.G.T. : Magnifique. Géant, Terrible...

Oh la belle présentation que voilà... Et cette musique si entraînante : n'est-elle pas charmante ? Voici, résumé en quelques mots, en quels termes est accueilli M.G.T. dans les salons chics de la capitale...

Il est vrai que la présentation de ce nouvel arrivant nous laisse un tantinet coï. Tant au niveau graphisme que musical, il n'y a vraiment rien à redire ou plutôt si, il y aurait tant de bien à en dire que je préfère vous laisser juge et passer directement au contenu qui ne manque pas non plus d'intérêt, bien au contraire.

Voilà, vous êtes bien installé ? Rappelez-vous que vous êtes désormais aux commandes du « Supercopter » des chars d'assaut et que de la réussite de votre mission, dépend la vie ou la mort de l'humanité toute entière... Appuyez sur le bouton feu de votre manette. Ça y est, vous voilà transporté au cœur de l'aventure. Vous devrez tout d'abord apprendre à manier M.G.T., qui, il faut bien le dire, souffre d'une certaine susceptibilité lorsqu'il doit obéir d'une manière précise aux commandes (hypersophistication oblige). Rassurez-vous, vous débarquez dans une salle qui ne recèle aucun danger particulier. Profitez-en bien, ce ne sera plus jamais le cas, ou presque, par la suite. Si vous vous sentez maintenant paré à affronter vos adversaires, prenez la première porte se trouvant sur votre chemin.

Love machine...

Non content d'être très bien réalisé, ce jeu (100 % machine) offre en plus, ce qui n'est pas pour nous déplaire, une rapidité



GAGNEZ
AVEC LE LEADER
GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE

Vos clients verront la différence

- Les nouveautés plus vite
- De meilleurs prix
- Un maximum d'informations sur les logiciels et un conseil personnalisé
- Catalogue couleurs des meilleurs jeux avec descriptifs
- Bandes vidéo de promotion
- P.L.V., Affiches de Hit-Parade des meilleures ventes et en plus des grands jeux-concours nationaux avec de nombreux lots associant votre point de vente.

Et vous aussi !..

Alors, pour en savoir plus, contactez-nous au 99 08 90 88



GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE

B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE - ☎ 99 08 90 88 et 08 83 17 - Télex 740 571 F

IMPORTATEUR - DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS POUR MICRO-ORDINATEURS

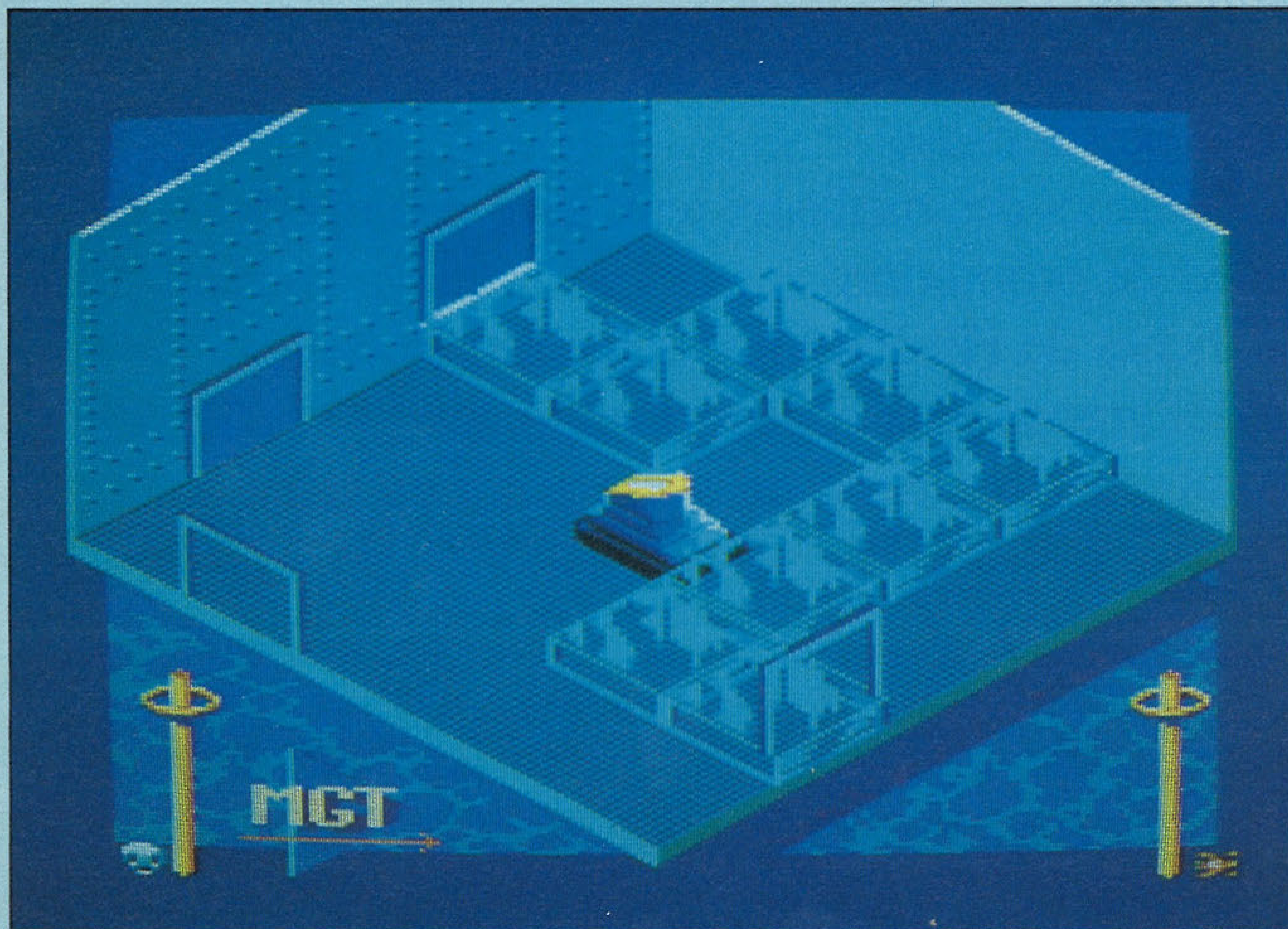


d'exécution surprenante. Tant et si bien qu'à peine votre sortie d'un décor effectuée, une nouvelle salle s'affiche. De plus, les graphismes 3D, bien qu'un peu similaires à ceux où évolue Bactron (le 3D reste le 3D), ne risquent pas de vous donner des migraines après plusieurs heures de jeu, car là aussi, un soin évident paraît avoir été porté au choix des couleurs, ce qui n'est pas un mince détail.

Bref, après avoir pénétré dans une nouvelle salle, vous entrez tout droit dans le vif du sujet. A partir de cet instant, vous ne bénéficierez plus d'aucun répit. Du rayon laser, qui balaye perpétuellement la salle, aux « vampires » énergétiques (sorte de cubes gigognes qui forment un incessant ballet), en passant par les bulles que vous rencontrerez de-ci de-là et qui provoquent quasiment un tremblement de terre lorsqu'elles explosent, votre mission ne s'annonce pas de tout repos...



D'autre part, dans certaines salles, les portes sont obstruées par un champ électrique. Si vous voulez absolument savoir ce qui se passe de l'autre côté, Vous devrez tout d'abord repérer le sigle se trouvant au-dessus de la porte concernée et chercher si le même ne se trouve pas quelque part sur les murs de la pièce. Si oui, servez-vous de votre rayon et le problème sera définitivement réglé (vous aurez détruit le groupe alimentant la porte), sinon, repartez à la recherche de ce sigle dans les salles avoisinantes et détruisez-le.



Ah oui, j'allais oublier : au cours de vos pérignations héroïques, vous aurez certainement l'honneur et l'avantage de visiter des salles un peu particulières. En effet, celles-ci seront encombrées de cubes transparents (encore un mauvais coup de réalisateurs du logiciel...), et vous aurez peut-être la fâcheuse impression d'être, comment dirais-je, acculé dans une voie de garage. Pas du tout, je vais vous donner la solution pour sortir de ce guêpier. Approchez-vous pour que personne n'entende... Plus près encore... Voilà, regardez autour de vous ; ne voyez-vous pas par hasard quelque chose qui pourrait ressembler à une base de lancement miniature ? Regardez mieux... Oui c'est cela, vous êtes sauvé (« merci qui » ?)... Depuis le temps que vous « bourlinguez » à la recherche de ce fichu générateur, vous êtes censé être un pilote confirmé. En taut que tel, vous devez vous placer précisément sur cette « base », attention, j'ai bien dis : précisément, et appuyez sur la touche feu du joystick. Oh surprise, ça décolle (ne dites pas trop fort que je suis génial, je pourrais finir par le croire...). Surtout, ne lâchez pas votre pression avant d'avoir atteint l'altitude maximale, cela vous donnera plus de champ pour redescendre et atterrir à l'endroit désiré.

Ne gaspillez pas « votre » vie...

Ce logiciel a vraiment toutes les qualités requises pour prendre bonne place dans un prochain hit-parade des jeux. Les sons : musique et bruitages, les graphismes ainsi que le scrolling (si souvent négligé), sont vraiment irréprochables.

Cependant, un seul détail me chiffonne : M.G.T. n'est muni que d'une seule et unique vie qu'il vous faudra donc veiller à ne pas gaspiller immodérément...

Malgré cela, je vous souhaite de passer, tout comme moi (ce dont je ne doute nullement), de très agréables longues soirées d'hiver en sa compagnie.

Georges Brize

QUE D'AMSTRAD DANS LES TIROIRS RUN !!!

① l'incroyable PC 1512 arrive!!!



L'anatomie du PC 1512

✱Caractéristiques et logiciels communs à toutes les versions du PC 1512.

nouveau

RESERVEZ-LE

MATÉRIEL✱
- Unité central 8086 à 8 Mhz
- 512 Ko extensibles à 640 Ko sur la carte mère
- Clavier 85 touches avec pavé numérique
- compatibilité graphique couleur avec 16 niveau de gris (spécial monochrome)
- Horloge temps réel à quartz alimentée par piles
- Interface série RS 232 C
- interface parallèle
- Souris
- 3 slots d'extension pour cartes grand format
- Prise pour joystick
- Moniteur orientable horizontalement et verticalement
- Haut parleur intégré avec réglage de volume.

LOGICIELS✱
- Système d'exploitation MS-DOS 3.2 Microsoft
- Système d'exploitation DOS-Plus Digital Research
- Environnement graphique GEM Digital Research avec gestionnaire de bureau GEM-Desktop
- Programme de dessin GEM-Paint
- Basic 2 de locomotive Software (opérant sous GEM)
- Manuel d'utilisation clair et détaillé.

Les machines

PC 1512 SD Monochrome. Moniteur monochrome, 1 lecteur de disquettes 360 Ko ..... **5925 F ttc**

PC 1512 SD Couleurs. Moniteur couleurs, 1 lecteur de disquettes 360 Ko. .... **8171 F ttc**

PC 1512 DD Couleurs. Moniteur monochrome, 2 lecteurs de disquettes 360 Ko ..... **7459 F ttc**

PC 1512 DD Couleurs. Moniteur couleurs, 2 lecteurs de disquettes 360 Ko. .... **9710 F ttc**

PC 1512 HD 10 Méga Octets Monochrome. Moniteur monochrome, 1 lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 10 Mo **10.425 F ttc**

PC 1512 HD 10 Méga Octets Couleurs. Moniteur couleurs, 1 lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 10 Mo .... **12.678 F ttc**

PC 1512 HD 20 Méga Octets Monochrome. Moniteur monochrome, 1 lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 20 Mo **11.845 F ttc**

PC 1512 HD 20 Méga Octets Couleurs. Moniteur couleurs, 1 lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 20 Mo .... **14.100 F ttc**

IMPRIMANTE DMP 3000. 100 caractères par seconde, friction et traction spécialement conçue pour les modèles PC 1512 (tous les compatibles et IBM PC) **2290 F ttc**

		COMPTANT	CRÉDIT CÉTELEM			
A	PC 1512 SD monochrome	5925 F TTC	496 F par mois 12 mensualités*	Apport comptant 625 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 724 F
B	PC 1512 DD monochrome	7459 F TTC	633,90 F par mois 12 mensualités*	Apport comptant 759 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 906,80 F
C	PC 1512 DD couleurs	9710 F TTC	814,30 F par mois 12 mensualités*	Apport comptant 1110 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 1171,60 F
D	PC 1512 HD 10 monochrome	10.425 F TTC	871,90 F par mois 12 mensualités*	Apport comptant 1225 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 1252,80 F
E	PC 1512 HD 20 monochrome	11.845 F TTC	1003,90 F par mois 12 mensualités*	Apport comptant 1245 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 1446,80 F
F	PC 1512 HD 20 couleurs	14.100 F TTC	1193,60 F par mois 12 mensualités*	Apport comptant 1500 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 1723,20 F
G	IMPRIMANTE DMP 3000	2290 F TTC	359,40 F par mois 12 mensualités*	Apport comptant 290 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 156,40 F

*Consultez-nous pour une durée de crédit différente.

② du sérieux pour PC 1512 nouveau

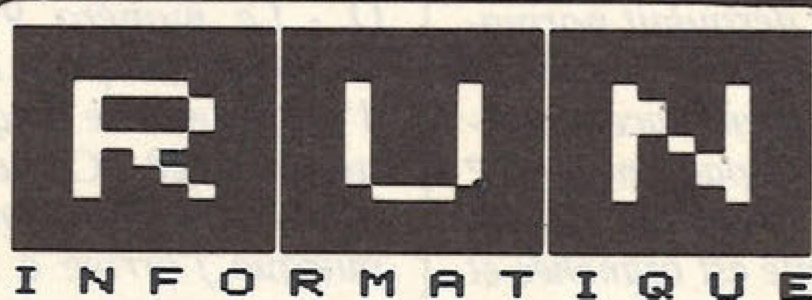
WORDSTAR 1512 ..... 750 F HT
SUPERCALC 3 ...... 750 F HT
REFLEX .... 835 F HT
SIDEKICK .... 330 F HT
COMPTABILITÉ SAARI .... 1980 F HT
FACT STOCK FASSI . 1980 F HT
PAIE GIPSI .... 1980 F HT
FRAMEWORK PREMIER .... 990 F HT
DBASE II PC .... 990 F HT
COMPTA LPC .... 950 F HT
GESTION LPC ...... 4200 F HT
ÉVOLUTION SUNSET . 990 F HT

③ des jeux pour PC 1512 nouveau

SILENT SERVICE .... 265 F
SOLO FLIGHT .... 315 F
HELLCAT ACE .... 190 F
SPITFIRE ACE .... 190 F
F15 STRIKE EAGLE ...... 233 F
PRINTMASTER .... 480 F
CRUSADE IN EUROPE ... 265 F
ces prix sont TTC

④ 464 et 6128 — PRIX + CADEAU

		COMPTANT	CRÉDIT CÉTELEM			
H	464 MONITEUR mono	-	282,60 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 390 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 243,40 F
I	464 MONITEUR couleur		340,80 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 390 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 482,40 F
J	6128 MONITEUR mono		340,80 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 390 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 482,40 F
K	6128 MONITEUR couleur		444,30 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 590 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 631,60 F



INFORMATIQUE

l'authentique spécialiste d'amstrad

62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44 - Télex : RUNINFO 270841 F
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h
Métro : PLACE D'ITALIE
et
7, rue de l'Église
92200 NEUILLY-SUR-SEINE
Tél. : (1) 46.40.73.26
Ouvert du lundi au samedi de 10 h à 19 h
Métro et bus : PONT DE NEUILLY - Sortie rue de l'Église

flash — *RUN est ouvert le dimanche 21 décembre de 10 à 19 heures !!!*

⑥ PCW 8256 et 8512

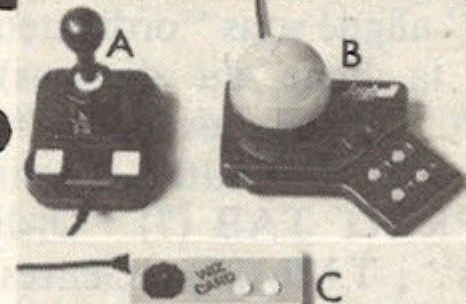
		COMPTANT	CRÉDIT CÉTELEM			
L	PCW 8256	5926 F TTC	511,30 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 526 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 735,60 F
M	PCW 8512	7690 F TTC	652,50 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 790 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 930,00 F

⑦ accessoires PCW

1. **SAC DE TRANSPORT : 490 F.** Port 60 F.
2. **POSTE DE TRAVAIL DE TABLE : 540 F.** Port 100 F.
3. **POSTE DE TRAVAIL AUTONOME : 1530 F.** Port 160 F.



⑧ les joysticks nouveau



A. **SUPER COMPETITION PRO 185 F**
B. **JOYBALL.** Le "must du grand joueur ...... 375 F**
C. **JOYCARD .... 95 F**

⑤ plus de 500 produits pour votre AMSTRAD

des jeux

ZORRO .... D 190 F
ZOIDS .... C 105 F
ROCK N WRESTLE .... C 110 F
STARQUAKE .... C 105 F
TOMAHAWK .. C 105 F - D 155 F
SHADOWFIRE .... C 105 F
BATMAN .... C 95 F
DAMBUSTERS .... C 99 F
TAU CETI .... C 89 F
GREEN BERET .... C 95 F
HYPER SPORT C 95 F - D 130 F
YE ARE KUN FU ...... C 105 F - D 130 F
"V" .... C 85 F - D 140 F
KNIGHT RIDER ...... C 95 F
MATCH DAY .... C 95 F
STREET HAWK .... C 95 F
STAIRWAY TO HELL ... C 70 F
STRIKE FORCE HARRIER .... C 115 F
THE WAY OF THE TIGGER ... C 95 F - D 160 F
RUNESTONE .... C 80 F
TANK COMMANDER ... D 140 F
FAIR LIGHT .... C 95 F
BATMAN ...... C 85 F - D 130 F
GHOST AND GOBLIN ...... C 85 F - D 145 F
GOLD HITS .... C 115 F
SABOTEUR .... C 95 F - D 150 F
SAI COMBAT ... C 99 F - D 150 F
VIRGIN ATLANTIC CHALLENGER .. C 85 F - D 150 F
HUNCHBACK .... D 150 F
QUESTPROBE .... C 95 F
REBEL PLANET ...... C 95 F
DESERT FOX .... C 95 F
ATLANTIC CHALLENGER .. 90 F
FANTASTIC FOUR .... 99 F
STARSTRIKE II DISK ..... 155 F
VERA CRUZ .... 99 F
VERA CRUZ DISK .... 145 F
INTERNATIONAL RUGBY D 130 F
POWERPLAY .... 99 F
TAROTS .... D 210 F
CAULDRON II . C 79 F - D 135 F
JACK THE NIPPER .... C 90 F
et bien d'autres encore...

du sérieux

CONJUGAISON FRANÇAISE . C 140 F - . D 190 F
PHYSIQUE EN CLASSE DE 5e ..... C 160 F / D 200 F
L'ÉLECTRICITÉ EN 4e ... C 160 F / D 200 F
TASWORD ... C 290 F - D 349 F
DATAFILE II (Kuma) ..... C 159 F / D 209 F
LASER COMPILER ..... C 210 F / D 250 F
LASER BASIC. C 150 F - D 210 F

protégez votre micro

464 couleur (2 housses) . 140 F
464 mono. (2 housses) .. 140 F
6128 couleur (2 housses) 140 F
6128 mono. (2 housses) . 140 F
DISQUE DD1 (1 housse) .. 45 F
IMPRIMANTE DMP1 ou DMP2000 (1 housse) .... 80 F
PCW (3 housses) .... 195 F

pour PCW du sérieux

ALIENOR (comptabilité générale) .... D 1055 F
COMPTES BANCAIRES .... D 730 F
ADRESSES .... D 395 F
BUDGET FAMILIAL .. D 730 F
FICHIER .... D 395 F
MULTIPLAN .... 498 F
dBASE II. .... 790 F
LIGHT PEN PCW ...... 950 F

et des jeux nouveau

BATMAN 150 .... D 150 F
3 D CLOOCK CHESS (jeu d'échec) .... D 230 F
BRIDGE PLAYER 3 ... D 230 F

⑨ MULTIFACE 2

Presqu'une "POWER CARTDRIGE" pour AMSTRAD.
Multiface permet d'interrompre TOUS logiciels à n'importe quelle adresse et vous permet de faire une copie de sauvegarde. Elle ne prend aucune place en RAM et elle est toujours prête sans avoir besoin de la charger. Gérée par les menus, elle est particulièrement simple à utiliser. Multiface contient un Moniteur de puissance étonnante. Par l'utilisation de fenêtre et de dumpage de mémoire, vous pouvez sauter à n'importe quelle adresse et visualiser les registres. Multiface possède 8 K de ROM et 8 K de RAM.
Le système de compression utilisé permet de recharger des programmes de 64 K en 20 secondes d'une disquette et 5 minutes d'une cassette. **Prix : 570 F**

⑩ la chaîne HIFI AMSTRAD

Crédit : consultez-nous.

CD 1000. Chaîne Midi avec platine compact disc laser et platine tourne disque 33/45 traditionnelle avec cellule magnétique, puissance 2 x 15 W RMS, égaliseur 5 fréquences, tuner 3 gammes/stéréo, enregistreur double K7 .... **4490 F**

CD 2000. Même modèle que la CD 1000 dans un rack standard 42 cm avec enceintes grand modèle .... **4990 F**

MS 45. Chaîne Midi avec enceintes, puissance 2 x 10 W, tuner 3 gammes, platine tourne disque 33/45, enregistreur double K7 .... **1490 F**

TS 46. Même modèle que la MS 45 dans un rack standard 42 cm. .... **1690 F**

BON DE COMMANDE à renvoyer à RUN dépt VPC : 62, rue Géard - 75013 PARIS

Nom ______
Prénom ______
Adresse ______
Tél. ______ Matériel ______

Envoyez-mois votre **documentation** concernant les numéros de tiroirs marqués d'une croix :

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩

DEMANDEZ VOTRE CARTE DE FIDÉLITÉ ☐

AMST 12

logiciel ______

matériel ______

Frais de port (France métropolitaine) : Logiciels **15 F.** Matériel par **SERNAM EXPRESS 160 F.** Sup. pour contre-remboursement **30 F.** + ______
Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ☐ ou CCP ☐
SIGNATURE : Total ______
Signature des parents pour les moins de 18 ans.

Je préfère régler par carte de crédit bancaire n° de carte

Expire à fin .../...
Date de commande :
Signature obligatoire :

CRÉDIT CETELEM.*
Je choisis la proposition ☐ Inscrire la lettre correspondant à l'option choisie.
Veuillez me faire parvenir une **offre préalable** de **CRÉDIT CÉTELEM**. Je joins les pièces demandées pour son établissement et mon versement comptant sera de ______ par ☐ chèque ☐ CCP ☐ Mandat-lettre.

AM 17

***Pièces à fournir :**
Votre carte d'identité.
Votre relevé d'identité bancaire (RIB).
Un de vos chèques annulé par vos soins.
Votre dernière fiche de paye.
Un justificatif de votre domicile (PTT, EDF, quittance de loyer).

COURRIER

Q. - Je voudrais vous demander s'il ne serait pas possible de faire paraître dans la revue Amstrad Magazine un petit article sur l'instruction TAB. La description ne figure dans aucun livre pas même dans le Guide de l'Utilisateur ; cependant, beaucoup de programmeurs l'utilisent. J'aimerais connaître l'utilisation exacte que l'on peut en faire...

Daniel Rohe - Thouars

R. - L'instruction TAB permet de déterminer une position d'affichage par rapport au bord de l'écran. Supposons que vous vouliez afficher un tableau avec le mot "ordinateurs" à la septième position du curseur (six espaces, écriture sur le septième) et le mot "genres" à la vingt-cinquième position sur la même ligne. Supposons qu'en plus, vous vouliez afficher "Amstrad" aligné sous "ordinateurs" (sur la ligne du dessous) et "CPC" aligné sous le mot "genres"... Il vous suffit d'écrire :

10 PRINT TAB (7) "Ordinateurs" ; TAB (25) "Genres"
20 PRINT TAB (7) "Amstrad" ; TAB (25) "CPC"

Attention que la position d'affichage du premier caractère du deuxième message (alpha ou numérique) ne chevauche pas les caractères du 1er message ; cela provoque, sinon, un retour chariot de l'écriture et à la ligne suivante. Pour le comprendre, faites les deux essais suivants :

PRINT TAB (7) "Ordinateurs" ; TAB (15) "CPC" et
PRINT TAB (7) "Ordinateurs" ; TAB (25) "CPC"

Cette instruction appartient aux formats d'affichage du type PRINT SPC, PRINT USING... Elle est utilisée pour des formats simples, l'instruction PRINT USING étant plus adaptée aux formats d'affichages complexes. Nous vous conseillons tout de même de vous reporter à votre manuel (chapitre : liste complète des mots clés ; cf. TAB, PRINT TAB...).

Q. - Possesseur depuis février 85 d'un CPC 464 avec lecteur de disquette et imprimante DMP-1, j'ai été confronté au problème suivant : j'ai un certain nombre de programmes que j'ai réalisé personnellement - banque, bourse... - qui comportent des lignes faisant appel à l'imprimante (PRINT #8,...). La DMP-1 branchée mais éteinte, le programme se déroulait normalement, les résultats s'inscrivant sur l'écran. J'ai remplacé récemment la DMP-1 par une DMP 2000. Mais là, problème ! Lorsque l'imprimante est branchée et allumée, tout se déroule normalement. L'imprimante branchée mais éteinte, le programme bute sur la première ligne qui renferme une commande pour l'imprimante et se "plante"... Pourriez-vous m'indiquer les raisons et surtout la solution pour utiliser la DMP 2000 dans les mêmes conditions que la DMP-1 sans être obligé de réécrire les programmes...

M. Malcoiffe - Arles-sur-Tech

R. - Malheureusement, il semble que vous n'ayez pas d'autre solution que de modifier vos programmes... En effet, la DMP-1 ne possède pas de contrôle d'imprimante "OFF LINE" (test pour savoir si l'imprimante est allumée ou éteinte) alors que si la DMP 2000 est "off line" le port parallèle est bloqué et votre programme "plante" (en fait il ne plante pas mais attend d'imprimer ses messages pour passer à la suite).

Q. - Je dispose d'un CPC 6128. D'autre part, je peux disposer assez facilement d'un magnétoscope. Afin de profiter de la haute définition du moniteur, est-il possible d'effectuer un branchement entre les deux. L'adaptateur Péritel MP-2 peut-il être utilisé pour envoyer les informations du magnétoscope à l'écran.
Y a-t-il possibilité d'utiliser la prise DIN du moniteur pour se brancher directement sur ce magnétoscope ?

André Fournier - Chartres

R. - Un tel branchement suppose l'intervention d'un spécialiste technicien pour l'adaptation des niveaux de sortie vidéo et câbles. Mieux vaut, si vous ne vous y connaissez pas vraiment, renoncer à une telle "bidouille". Le MP-2 sert exclusivement à brancher l'Amstrad sur un téléviseur muni de cette prise.

Q. - Le numéro 9 d'Amstrad Magazine propose l'adaptation d'un lecteur de disquette 5,25" sur le 6128. Ce lecteur fonctionne parfaitement en Basic puisque j'arrive à sauvegarder un programme sur ce support 5,25". Mais lorsque j'essaie de passer un logiciel (Multiplan par exemple) écrit sous CP/M issu d'un ordinateur de marque Apple, l'ordinateur n'accepte pas le programme. Existe-t-il une solution à mon problème ?

C. Pecqueux - Paris

R. - Si votre ordinateur refuse de lire des disquettes CP/M provenant d'un autre ordinateur (dans votre cas d'Apple), c'est sûrement tout simplement à cause d'une différence de formattage des disquettes 5,25". Il vous faut adapter le format, soit en réalisant un utilitaire "maison" soit en utilisant un logiciel du type "PARA" (Vortex).

Q. - Je possède un CPC 6128 avec moniteur couleur. L'Amstrad étant extensible à souhait, j'aimerais acquérir une carte graphique couleur (haute résolution) similaire à la carte de type EGA. Pourriez-vous me dire si le 6128 est prévu pour une telle carte, lesquelles lui sont compatibles et quels sont les ordres de prix ?...

Serge Binet
Bruxuelles (Belgique)

R. - Aie, aie, aie... Ne commençons pas à tout mélanger : extensions CPC et PC... Les cartes "haute-résolution" sont propres aux PC et compatibles. L'amstrad CPC est peut-être "extensible à souhait" mais pas au niveau de ses caractéristiques internes telles que résolution, etc. Vous bénéficiez déjà, sur le 6128, de trois modes offrant des résolutions différentes : basse résolution (mode 0), moyenne résolution (mode 1), et haute résolution (mode 2). Certes, le mode 2 n'offre qu'un choix réduit de combinaisons de couleurs mais la résolution obtenue est l'une des meilleures sur micro familiaux. Les "cartes graphiques" ne sont pas destinées aux CPC et il est fort peu probable que de tels matériels soient développés pour les 464/664/6128.

Q. - Ayant récemment acheté une extension mémoire DK'Tronics 64 Ko portant ainsi mon CPC 664 à 128 Ko RAM, il m'est actuellement impossible de travailler avec Dbase II et Multiplan : les Ko supplémentaires ne sont pas exploitables dans la configuration actuelle de mon CPC...

Olivier Charrier - Le Mans

Q. - Après avoir lu votre essai concernant l'extension mémoire DK'Tronics, je me suis acheté cette extension et, pour rendre mon CPC encore plus "pro", je me suis également payé Dbase II. Première déception : lors du déballage de l'appareil, la notice était en Anglais. Je charge ensuite le logiciel, j'entre l'instruction |emulate et charge le CP/M+. Jusque là tout va bien. Je charge ensuite Dbase II, l'ordinateur le met en mémoire mais se plante dès la première question (demande de la date) et plus moyen de reprendre la main. Il existe certainement une astuce pour remédier à ce "défaut"...

Roland Lesoing
Avesnes-le-Comte

R. - Vous êtes très nombreux à nous contacter au sujet de la compatibilité de Dbase II et Multiplan avec des extensions mémoire 64 Ko. Il est un fait que Dbase II et Multiplan tournent sans problème avec les extensions DK'Tronics comme nous le mentionnions dans notre test. Il est vrai que sur l'exemplaire testé, une petite modification était nécessaire. L'explication de cette manipulation se trouvait sur un additif à la notice en Français fournie avec le matériel par la société Micro Pro-

ORDIVIDUEL 22, rue de Montreuil 94300 VINCENNES – **Tél. : (1) 43.28.22.06** **ORDIVIDUEL**

OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h, LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h

REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD FRANCE

PC 1512 ! L'AMSTRAD NOUVEAU EST ARRIVÉ !!!

RÉSERVEZ-LE DÈS AUJOURD'HUI EN REMPLISSANT LE BON CI-DESSOUS :

Je désire obtenir : ☐ de plus amples renseignements sur le PC 1512 ☐ un numéro prioritaire de réservation

SUPER-PROMOTION

SUPER!



CPC 6128 couleur + imprimante DMP 2000 ...... 6290 F

CPC

☐ CPC 6128 moniteur monochrome ..... **3590 F**
☐ CPC 6128 moniteur couleur .... **4760 F**
☐ CPC 464 moniteur monochrome ..... **2390 F**
☐ CPC 464 moniteur couleur .... **3590 F**

☐ imprimante DMP 2000 .... 1990 F
☐ interface RS 232 (Amstrad) .... 590 F
☐ souris .... 690 F

☐ joystick compétition PRO 5000 .... 195 F

☐ disquette vierge 3 pouces .... 35 F

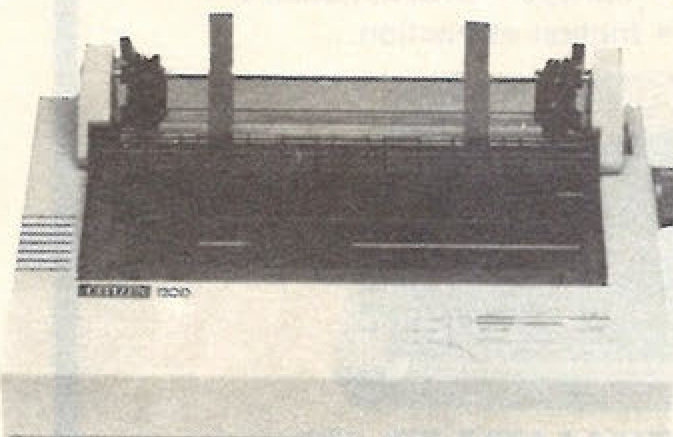
☐ 1er lecteur de disquettes .... **1990 F**
☐ 2ème lecteur de disquettes .... **1590 F**

☐ cordon 2ème lecteur disquette .... 150 F

☐ magnétophone .... 390 F
☐ câble magnéto .... 50 F

Rallonge alimentation + vidéo
☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge. **464** **130 F**
☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge. **6128** **180 F**
☐ housse pour moniteur + clavier .... **175 F**
(préciser couleur ou monoc.)

Cassettes vierges C20
☐ les 5 .... **45 F**
☐ les 10 .... **80 F**



Imprimante CITIZEN 1200
120 CPS - matrice 9 x 9 - traction ou friction - jusqu'à 3 ex. compatible EBSON - garantie 2 ans - interface centronic intégrée.
☐ citizen 120 D .... 2490 F

PCW

☐ PCW 8256 .... 5925 F
☐ PCW 8512 .... 7690 F
☐ ext. 256 K pour 8256 .... 450 F
☐ 2e lect. disq. pour 8256 .... F
☐ stylo optique .... 890 F
☐ interf. RS 232/centronic .... 690 F
☐ housse (mon. + clavier + imp.) .... 320 F
☐ ruban imprimante (par 2) .... 198 F
☐ disquette 3" (DF-DD) .... 79 F

LOGICIELS CASSETTE CPC

☐ 1000 bornes .... 145 F
☐ clock chess .... 150 F
☐ 3D voice chess .... 140 F
☐ adresses (éd. smart) .... 150 F
☐ agenda (éd. smart) .... 180 F
☐ aide bureautique .... 175 F
☐ amélie minuit .... 140 F
☐ amstrad golds hits .... 125 F
☐ amstradivarius .... 145 F
☐ amsword .... 245 F
☐ astrologia .... 135 F
☐ atlantis .... 140 F
☐ atome smasher .... 80 F
☐ autoformation à l'assembleur .... 195 F
☐ back gammon .... 100 F
☐ back to the futur .... 120 F
☐ bactron .... 140 F
☐ balade au pays de big ben .... 179 F
☐ balade outre rhin .... 150 F
☐ batman .... 100 F
☐ biggles .... 135 F
☐ billy la banlieue .... 140 F
☐ bomb jack .... 120 F
☐ budget .... 150 F
☐ cap sur dakar .... 180 F
☐ carnet adres. (éd. smart) 180 F
☐ carte d'europe .... 175 F
☐ cassette 50 jeux .... 165 F
☐ cauldron 2 .... 110 F
☐ challenger reversi .... 130 F
☐ cobra pinball .... 140 F
☐ coloric .... 95 F
☐ colossus chess 4 .... 110 F
☐ commando .... 120 F
☐ D.A.M.S. .... 295 F
☐ easy amscalc .... 245 F
☐ eden blues .... 160 F
☐ electric wonderland .... 120 F
☐ élite .... 180 F
☐ every's one a wally .... 120 F
☐ fichier (éd. smart) .... 150 F
☐ foot .... 180 F
☐ gems of stradus .... 85 F
☐ ghosts'n gobblins .... 100 F
☐ golden hits .... 125 F
☐ grand prix 3D .... 100 F
☐ graphic city .... 150 F
☐ gutter .... 120 F
☐ hard hat mack .... 150 F
☐ impossible mission .... 125 F
☐ initiation basic vol. 1 .... 245 F
☐ l'affaire véra cruz .... 160 F
☐ l'aigle d'or .... 180 F
☐ l'héritage .... 160 F
☐ la geste d'artillac .... 245 F
☐ la malédiction de taar .... 180 F
☐ la palette magique .... 120 F
☐ le 5ème axe .... 180 F
☐ le diamant de l'île maudite 190 F
☐ le mystère de kikekandi 160 F
☐ le secret du tombeau .... 160 F
☐ lorigraph .... 199 F
☐ M.G.T. .... 140 F
☐ macadam bumper .... 160 F
☐ magic painter .... 120 F
☐ mailing (éd. smart) .... 150 F
☐ mandragore .... 245 F
☐ maracaïbo .... 140 F
☐ marsport .... 100 F
☐ master file .... 148 F
☐ master of the lamps .... 130 F
☐ meurtre à grande vitesse 180 F
☐ meurtre sur l'atlantique 199 F
☐ micro sapiens .... 140 F
☐ micro scrabble .... 195 F
☐ mission delta .... 120 F
☐ mission détector .... 120 F
☐ oméga planète invisible 245 F
☐ pinball wizzard .... 100 F
☐ pouvoir .... 180 F
☐ printer pack 2 .... 145 F
☐ rally 2 .... 160 F
☐ rambo .... 100 F
☐ reversi champion .... 140 F
☐ robbot .... 130 F
☐ room ten .... 100 F
☐ S.O.S. space .... 160 F
☐ sai combat .... 120 F
☐ salut l'artiste .... 98 F
☐ sapiens .... 140 F
☐ shogun .... 120 F
☐ pack 6 cassetes-jeux .... 198 F
☐ star avenger (464) .... 80 F
☐ super bio .... 100 F
☐ super sonic .... 100 F
☐ super sprite .... 145 F
☐ tableur (éd. smart) .... 180 F
☐ templiers .... 180 F
☐ they sold a million (No 1) 98 F
☐ they sold a million (No 2) 120 F
☐ tony truand .... 150 F
☐ winter games .... 115 F
☐ winter sports .... 115 F

LOGICIELS DISQUETTE CPC

☐ 3D grand prix .... 150 F
☐ 3D megacode .... 260 F
☐ absurdity .... 199 F
☐ adresses (éd. smart) .... 190 F
☐ amstradivarius .... 175 F
☐ autoformation à l'assembleur .... 295 F
☐ back to the futur .... 160 F
☐ bactron .... 180 F
☐ balade au pays de big ben 250 F
☐ barry mac guigan wcb 160 F
☐ basket ball .... 160 F
☐ bataille pour midway .... 199 F
☐ biggles .... 180 F
☐ billy la banlieue .... 199 F
☐ BOMBJACK .... 180 F
☐ budget (éd. smart) .... 190 F
☐ calcumat .... 450 F
☐ cap sur dakar .... 250 F
☐ carnet (éd. smart) .... 290 F
☐ carte d'europe .... 245 F
☐ cauldron 2 .... 180 F
☐ ciné clap .... 180 F
☐ code name mat 2 .... 170 F
☐ colossus chess 4 .... 155 F
☐ commando .... 180 F
☐ compte franç. (éd. smart) 190 F
☐ d base 2 .... 790 F
☐ d.a.m.s. .... 395 F
☐ d.r. draw .... 599 F
☐ d.r. graph .... 599 F
☐ data mat .... 450 F
☐ devis situation .... 1280 F
☐ disk 50 jeux .... 200 F
☐ dossier G .... 220 F
☐ dun darach .... 160 F
☐ équations inéquations .... 245 F
☐ fact. standard (logycis) 1395 F
☐ fact. + gest. stock (logycis) .... 1755 F
☐ fantastic voyage .... 150 F
☐ fer et flammes (2 disq.) 295 F
☐ fichier (éd. smart) .... 190 F
☐ fido .... 200 F
☐ fighting warrior + the way of exploding fist .... 240 F
☐ generat. appl. d base 2 499 F
☐ ghostbuster .... 160 F
☐ ghosts'n gobblins .... 145 F
☐ golden hits .... 180 F
☐ grand prix 3d .... 150 F
☐ graphic city .... 195 F
☐ green beret .... 175 F
☐ l'affaire vera cruz .... 190 F
☐ l'aigle d'or .... 199 F
☐ l'ère du verseau .... 250 F
☐ l'expert 150 règles .... 740 F
☐ l'héritage .... 180 F
☐ la geste d'artillac .... 250 F
☐ la ville infernale .... 180 F
☐ le 5ème axe .... 199 F
☐ le secret du tombeau .... 199 F
☐ lorigraph .... 299 F
☐ loto .... 175 F
☐ m.g.t. .... 180 F
☐ mailing (éd. smart) .... 190 F
☐ manager .... 240 F
☐ mandragore .... 255 F
☐ maracaïbo .... 180 F
☐ meurtre à grande vitesse 240 F
☐ multiplan .... 498 F
☐ nexus .... 190 F
☐ omega planète invisible 255 F
☐ orphée ....
☐ pocket base .... 699 F
☐ pocket calc .... 490 F
☐ pocket wordstar .... 790 F
☐ printer pack 2 .... 185 F
☐ raid souterrain .... 150 F
☐ robbot .... 175 F
☐ sapiens .... 180 F
☐ shogun .... 165 F
☐ skyfox .... 190 F
☐ space moving .... 395 F
☐ spannerman .... 150 F
☐ strangeloop .... 185 F
☐ super paint .... 395 F
☐ super sprite .... 185 F
☐ tableur (éd. smart) .... 290 F
☐ tau ceti .... 185 F
☐ templiers .... 220 F
☐ tennis 3d .... 199 F
☐ textomat .... 450 F
☐ they sold à million (no 1) 138 F
☐ they sold à million (no 2) 159 F
☐ transmat .... 165 F
☐ tête de pont .... 150 F
☐ toujours prêt .... 150 F
☐ turbo pascal .... 540 F
☐ u. dos .... 380 F
☐ winter games .... 165 F
☐ zombi .... 180 F

LOGICIELS PCW

☐ 3D clock chess .... 199 F
☐ A.C.T. 1 (logycis) .... 799 F
☐ adresses (éd. smart) .... 380 F
☐ nostradabur .... 699 F
☐ paye pcv .... 490 F
☐ alienor .... 1055 F
☐ am-stram dames .... 199 F
☐ azerty .... 250 F
☐ batman .... 190 F
☐ blocus .... 199 F
☐ bridge player 3 .... 220 F
☐ cobol .... 550 F
☐ cristal .... 750 F
☐ d base 2 .... 790 F
☐ fiche (Ed. elp) .... 790 F
☐ force 4 + mission detector .... 199 F
☐ genecar .... 199 F
☐ gén. applic. d base 2 .... 499 F
☐ graphologie + biorythmes 199 F
☐ l'expert 150 règles .... 950 F
☐ langage c. .... 550 F
☐ multiplan .... 498 F
☐ opale .... 550 F
☐ pocket base .... 699 F
☐ pocket calc .... 490 F
☐ pocket wordstar .... 790 F
☐ **quick mailing** .... 790 F
☐ rubis .... 600 F
☐ S.A.S. raid .... 160 F
☐ saphir .... 600 F
☐ space invader .... 160 F
☐ tomahawk .... 210 F

Possibilités de crédit partiel ou total

NOUVEAU MODÈLE



INTERFACE TV POUR AMSTRAD CPC

Grâce à cette interface le moniteur de votre amstrad CPC vous servira aussi de TV ! Branchez, choisissez TV ou ordinateur et c'est tout !

☐ interface TV .... 1390 F



TIRVITT 2

Esthétique, robuste, pratique le TIRVITT 2 vous séduira ! Contacts par micro-switches, un contacteur sous le socle permet le choix 4 ou 8 directions.

☐ TIRVITT 2 .... 150 F

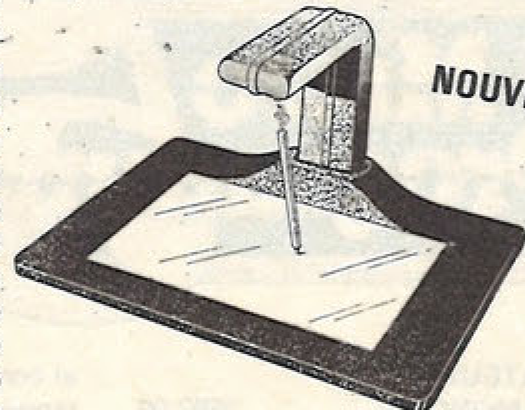
SYNTHÉVOC 1



"Il ne lui manque que la parole", synthé. VOC1 la lui donne ! Très performant ce synthétiseur vocal va vous permettre de rendre votre ordinateur plus bavard qu'un politicien en campagne !

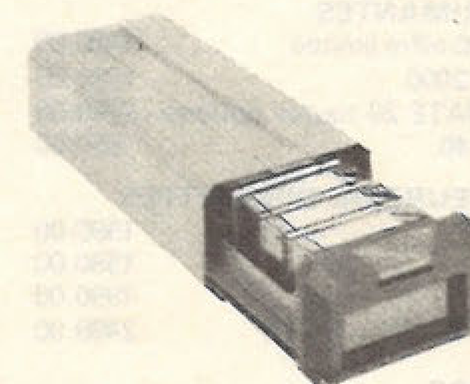
☐ synthétiseur vocal .... 499 F

NOUVEAU MODÈLE



Le "must" pour les amateurs de graphisme. Utilisée par la majorité des créateurs de logiciel cette tablette vous séduira par sa simplicité d'utilisation et la qualité "top niveau" des résultats obtenus. (ex. options : faire des points, traits, boîtes, cercles, texte, remplir, "zoom",...)

☐ graphiscop .... 990 F



Des boîtes géniales pour ranger vos supports.
☐ pour disquettes 5" 1/4 .... 180 F
☐ pour disquettes 3" et 3" 1/2 .... 160 F
☐ pour cassettes .... 99 F

Câble imprimante AMSTRAD
Vous permet de connecter votre AMSTRAD à n'importe quelle imprimante au standard "centronic"
☐ câble imprimante .... **150 F**

☐ ruban imprimante DMP1 (par 2) .... 198 F
☐ ruban imprimante DMP 2000 .... 99 F

ADAPTATEUR PERITEL TOUS CPC .... 450 F

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F pour achat supérieur à 1000 F).

NOM ______ ORDINATEUR : ☐ **6128 coul.** ☐ **6128 mono.** ☐ **464 coul.** ☐ **464 mono.** ☐ **8256** ☐ **8512**

ADRESSE ______ TÉL. ______ CODE POSTAL ______ VILLE ______

Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) – envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL**, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

Tous nos prix sont indicatifs

AM 17

grammes 5, "revendeur officiel" de DK'Tronics en France. Qu'en est-il de la notice anglaise ? Il semble que le "patch" indispensable n'y soit pas détaillé. Afin de vous aider à faire tourner les logiciels mentionnés ci-dessus, R.P. Spiegel nous a fourni les explications dont il avait bénéficié pour les essais de ces extensions DK'Tronics ; Avec l'aimable autorisation de Micro Programmes 5 :
** PATCH R.P. SPIEGEL

```
PATCH UTILISE POUR TEST DK'TRONIC SUR CPC 464

UTILISATION DU CP/M+ POUR dBASE II ET MULTIPLAN
1) Faire une copie de travail sur les 2 faces de votre disquette système (côtés 1 et 2)

        a) Utilisez votre disque système CP/M 2,2 et tapez '|CPM'.
        b) Pour les systèmes à 1 drive, utilisez DISCCOPY, Pour les systèmes à 2 drives
        utilisez COPYDISC sur les 2 faces,
        c) Rangez votre disque système original pour en disposer si vous écrasez votre
        disque de travail,

2) Mettre en 'BANK' et 'RSX' sur la face 1 de votre disque de travail,

        a) Suivre les instructions du manuel pour avoir une copie sur le disque,
        Utilisez 'FILECOPY BANK,BAS' et 'FILECOPY RSX,BIN' si vous avez déjà transféré
        le logiciel sur le disque,

3) Réinitialisez l'ordinateur pui entrez CP/M+, Un seul drive est nécessaire mais si
vous en avez deux, il peut paraître souhaitable de n'en utiliser qu'un, car toutes les
modifications se font sur le disque de travail et, avec un seul drive, l'ordinateur
peut utiliser les 2 côtés,

        a) RUN "BANK" puis tapez sur ENTER pour changer l'adresse,
        b) Entrez '|emulate= |CPM'

4) Tapez les lignes suivantes en appuyant sur ENTER après chaque ligne, Retournez le
disque quand l'ordinateur le demande,

    ED PATCH,ASM
    i
    ORG 100H
    XRA A
    STA 0FDEFH
    JMP 0
    END
    ↑Z                  Ne pas appuyer sur RETURN
    e
    ED PROFILE,SUB
    i
    PATCH
    ↑Z                  Ne pas appuyer sur RETURN
    c
    B:MAC PATCH
    B:HEXCOM PATCH
    ERA PATCH,HEX
    ERA PATCH,SYM
    ERA PATCH,PRN
    ERA PATCH,ASM

5) Il est possible de modifier le disque CP/M+ afin de ré-exécuter sans avoir à charger
le programme BANK de DK Tronics d'abord, Il faut alors taper :

    B:SAVE

    B:SID C10CPM3,EMS
    S1ED
    C9
    ↑C                  Ne pas appuyer sur RETURN
    C10CPM3,EMS
    Y
    100
    6500
```

Les news du PCW

Hé oui ! Nous aurons certes mis le temps, mais nous y sommes arrivés. Voici enfin une rubrique permanente concernant un matériel qui, s'il se retrouve désormais (suite à la sortie du PC 1512) relégué au second plan, n'en reste pas moins un excellent outil de travail et non pas uniquement, contrairement à ce que l'on pourrait penser, une « vulgaire » machine à écrire améliorée... La preuve en est que beaucoup d'éditeurs avertis se penchent aujourd'hui sur le problème et nous permettent, par la même, de constater que le PCW est un ordinateur à part entière, doté de qualités insoupçonnées.

« Bouclettes » made in PCW...

Qui l'eût cru ? Un PCW et Cobra Soft réunis dans un salon de coiffure, il y a vraiment de quoi surprendre le plus anticonformiste qui soit... En effet, Cobra Soft dont la célébrité repose depuis toujours sur sa production de logiciels ludiques et quelques fois éducatifs n'a vraiment pas fait les choses à moitié. Non content de sortir de son créneau habituel en créant un utilitaire standard à l'instar de ses concurrents, Cobra Soft a répondu à la demande spécifique d'un salon de coiffure pour enfants : « Vert Tendre » en développant un logiciel de gestion. Ce logiciel aux possibilités aussi diverses qu'étendues ne se compose pas moins de douze programmes répartis sur quatre disquettes. De la saisie des tickets à l'analyse journalière par poste, il offre une multitude de possibilités d'opérations, s'effectuant uniquement par le pavé numérique et les touches de fonctions logiques.
Récemment installé, le logiciel semble donner entière satisfaction même si l'utilisateur avoue ne pas encore en maîtriser toutes les possibilités.



S.O.S. PCW EN DÉTRESSE

Ce message s'adresse à tous les possesseurs de PCW Amstrad et Dieu sait qu'ils sont nombreux... Comme vous avez pu vous en rendre compte, les listings pour PCW ne sont pas courants dans notre revue (ni dans les autres d'ailleurs...). Croyez bien que c'est notre plus grand désespoir et nous comptons donc sur vous pour nous en faire parvenir le plus possible et dans les plus brefs délais !
Il est bien évident qu'un choix sera opéré et que tous ne paraîtront pas, ne vous découragez pas pour autant et persévérez. Les logiciels faisant l'objet d'une parution seront bien entendu rémunérés au même barème que ceux concernant les CPC.

Georges Brize

AMSTRAD CPC 6128

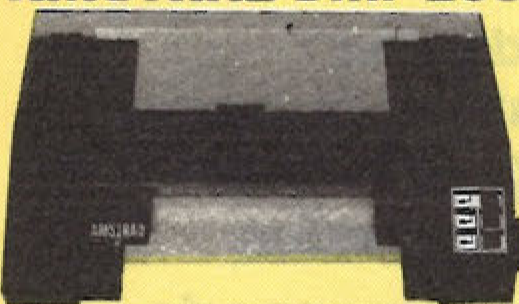
3990 F Avec moniteur noir et blanc + câbles Complet	CARTE BLANCHE pour cet achat **240 F** par mois
5290 F Avec moniteur couleur + câbles Complet	CARTE BLANCHE pour cet achat **318 F** par mois



AMSTRAD CPC 464

2.690 F Avec moniteur noir et blanc + câbles Complet	CARTE BLANCHE pour cet achat **162 F** par mois
3.990 F Avec moniteur couleur + câbles Complet	CARTE BLANCHE pour cet achat **240 F** par mois

AMSTRAD DMP 2000



1990 F	CARTE BLANCHE pour cet achat **120 F** par mois

OKIMATE 20
COULEUR



CARTE BLANCHE pour cet achat **137 F** par mois — **2290 F**

IMPRIMANTE SMITH-CORONA

Promo



HYPER-CB
Communication
183 rue Saint-Charles

Carte Blanche HYPER-CB : mieux qu'une carte de crédit.



HYPER-CB vous ouvre un compte crédit-permanent de

15 000 F*
A VOTRE NOM. IMMÉDIATEMENT.

Mieux qu'une carte de crédit.
Carte Blanche HYPER-CB, c'est le moyen de financer vos achats en étalant votre règlement sur plusieurs mois.

Un compte crédit-permanent.
Carte Blanche HYPER-CB, c'est une réserve "d'argent" mise à votre disposition pour tous vos achats dans notre magasin et qui se reconstitue tous les mois du montant de votre dernier remboursement mensuel.

***15.000 F sur un compte à votre nom.**
Votre compte sera ouvert pour 15.000 F maximum. Il vous sera personnel.
Cependant, dans un premier temps, vous pouvez en limiter le montant à un crédit utilisable entre 2.000 et 15.000 F (mais vous avez toujours la possibilité d'augmenter ce crédit utilisable jusqu'aux 15.000 F qui vous sont acquis). Votre remboursement mensuel sera fixé forfaitairement à 6 % du montant du crédit utilisable. Bien entendu, si vous n'effectuez aucun achat, vous ne remboursez rien

***15.000 F disponibles immédiatement.**
Après acceptation de votre demande, vous avez Carte Blanche chez HYPER-CB. Votre compte est ouvert immédiatement et vous partez avec votre matériel.

Comment avoir Carte Blanche CHEZ HYPER-CB ?
Au magasin HYPER-CB (183 rue St-Charles, 75015 Paris). Vous venez nous voir avec les papiers nécessaires et votre compte sera ouvert immédiatement, après acceptation.
Papiers nécessaires : 1 photocopie carte identité (recto-verso) - 1 quittance loyer ou EDF - 1 dernier bulletin de salaire - 1 relevé d'identité bancaire (ou CCP) - 1 chèque annulé.

PROMOTION AU CHOIX

35 F LA CASSETTE

JEUX CPC 464/664/6128	K7
-50.000 LIEUX S/MER........	35
-AMIRAL GRAF SPEE.........	35
-AMSGOLF..................	35
-ATTAQUE ASTRALE..........	35
-ATTAQUE AU LASER.........	35
-AVENTURE CLASSIQUE.......	35
-BRISEURS ATOMES..........	35
-CATASTROPHES.............	35
-ENVAHISSEURS AU DELA.....	35
-EXOCET...................	35
-FAUCONS ESPACE...........	35
-FOOTBALL AMERICAIN.......	35
-FRED L'ELECTRONICIEN.....	35
-GOLF DE DINGUES..........	35
-JARDINS HANTES...........	35
-JEANNOT LE ROUGE.........	35
-LABYRINTHE DU SULTAN.....	35
-MANIC MINER..............	35
-MECANO DE LA CENTRALE....	35
-NOM CODE MAT.............	35
-OH MOMIE.................	35
-PESTE INTERSTELLAIRE.....	35
-POLICHINEL...............	35
-QUASIMODO................	35
-RAID SOUTERRAIN..........	35
-ROLAND A L'ABORDAGE......	35
-ROLAND A LASCAUX.........	35
-ROLAND EN FUITE..........	35
-ROLAND FAIT PETIT TROUS..	35
-ROLAND/DANS LE TEMPS.....	35
-ROLAND/OUBLIETTES........	35
-SNOOKER (BILLARD)........	35
-STARS COMMANDO...........	35
-STOCKMARKET..............	35
-TROISIEME DIMENSION......	35

EDUCATIFS CPC 464/6128	K7
-COURSE A LA BOUSSOLE.....	35
-HORLOGER 1...............	35
-HORLOGER 2...............	35
-LETTRES MAGIQUES.........	35
-NOMBRES MAGIQUES.........	35

UTILITAIRE FAMILLE	K7
-MINIFILE (FICHIER).......	35

99 F LA DISQUETTE

JEUX CPC 464/664/6128	DISK
-SPANERMAN................	99
-ROLAND A LASCAUX.........	99
-ROLAND /OUBLIETTES.......	99
-POLICHINEL...............	99
-ROLAND/PETITS TROUS......	99
-SNOOKER (BILLARD)........	99
-ROLAND A L'ABORDAGE......	99
-ROLAND EN FUITE..........	99
-GATE CRASHER.............	99
-VOYAGE FANTASTIQUE.......	99
-SUPER PIPELINE...........	99
-SCOUTS TOUJOURS PRETS....	99

AMSTRAD

Lecteur disquette AMSTRAD DD1
~~2.490 F~~ **1.990 F**
avec interface Livré Complet avec CP/M 2.2 et Dr logo interface et câbles 3 pouces

CARTE BLANCHE pour cet achat **120 F** par mois

LECTEUR DISQUETTE FD1
~~1.990 F~~ **1.590 F**
sans interface 2' lecteur de disquette · Se branche sur le câble du DD1

DISQUETTE AMSTRAD 35 F l'unité
AUTRES MARQUES 45 à 59 F



ADAPTATEUR COULEUR PÉRITEL
- MP1 pour CPC 464 — **390 F**
- MP2 pour CPC 664/6128 — **490 F**

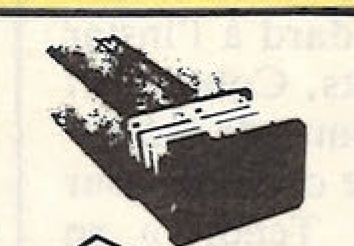


CRAYON OPTIQUE - CPC **310 F**
pour couleur uniquement



INTERFACE SÉRIE RS 232 **590 F**

SYNTHE VOCAL STEREO **410 F**
SYNTHE VOCAL FRANÇAIS
- En cassette — **390 F**
- En disquette — **490 F**



BOITIER RANGEMENT
40 disquettes 3' — **150 F**

Jostick AMSTRAD 155 F
Avec prise pour brancher une autre manette
Jostick seul 140 F

JOYSTICK Compétition PRO — **220 F**

SYNTHE VOCAL STEREO **410 F**
SYNTHE VOCAL FRANÇAIS
- En cassette — **390 F**
- En disquette — **490 F**

Lecteur de cassette pour AMSTRAD CPC 664 CPC 6128
390 F

SOURIS AMX POUR CPC
Fournie avec 4 logiciels **690 F**

JEUX AMSTRAD • CASSETTES | JEUX AMSTRAD • DISQUETTES

JEUX CPC 464/664/6128	K7	DISK
-50 JEUX..................	130	200
-AIGLE D'OR...............	160	200
-ALIEN HIGHWAY............	110	180
-ATTENTAT.................	--	200
-BALLE DE MATCH...........	120	99
-BATMAN...................	99	160
-BIGGLES..................	110	160
-BLADE RUNNER.............	120	--
-BOMB JACK................	110	190
-BOULDERDASH 1............	99	--
-BOULDERDASH 3............	99	--
-CAULDRON 2...............	99	--
-CAULDRON.................	110	160
-CHIMERA..................	50	--
-CHIP 2...................	--	190
-COLOSSUS CHESS (echec)...	110	160
-COMMANDO.................	110	180
-COMPUTING 6 HITS.........	--	200
-CONTAMINATION............	140	220
-COSPA CAPERS.............	90	--
-DAMBUSTER................	110	--
-DEVIL CASTEL.............	160	200
-DIAMANT ILE MAUDITE......	180	220
-EDEN BLUES...............	140	220
-ELITE....................	170	199
-EQUINOX..................	115	160
-EXPLODING+FIGTING WARRIOR	--	240
-FOURMOST ADVENTURES......	110	--
-FRANCKIE GOES/HOLLYWOOD..	110	--
-FRIDAY THE 13............	--	135
-GHOSTS'N GOBLINS.........	105	170
-GOLD HITS................	125	185
-GREEN BERET..............	99	170
-GUN FRIGHT...............	120	--
-HARRIER FORCE ATTACK.....	110	160
-HUNCHBACH 3..............	120	--
-HYPER SPORT..............	110	160
-JACK THE NIPPER..........	95	--
-KRAFTON XUNK.............	140	220
-KRISTAL..................	150	199
-KUNG FU MASTER...........	110	180
-L'HERITAGE...............	165	190
-LES DENTS DE SA MERE.....	180	--
-MERCENAIRE...............	99	--
-MILLE BORNES.............	140	--
-MLM - 3D.................	150	200
-NIGHT GUNNER.............	90	150
-OBSIDIAN.................	99	--
-OLYMPE...................	150	--
-OMEGA PLANETE INVISIBLE..	260	260
-PACIFIC..................	120	180
-PACK 6 JEUX	198	--
-PING PONG................	110	195
-POSEIDON.................	180	230
-POUVOIR..................	160	200
-RAMBO....................	99	--
-RASPUTIN.................	90	--
-RED HAWK.................	110	170
-ROCK WEST................	110	--
-ROCKY HORROR SHOW........	130	170
-ROOMTEN..................	99	--
-SABOTEUR.................	120	170
-SAI COMBAT...............	99	--
-SAMANTHA FOX STRIP POKER.	110	170
-SCRABBLE.................	--	299
-SHOGUN...................	115	175
-SKY FOX..................	115	--
-SOLD A MILLION 1 (PACK)..	78	118
-SOLD A MILLION 2 (PACK)..	120	180
-SPACE SHUTTLE............	290	--
-SPEEDY WONDER............	195	200
-SPINDIZZY................	120	160
-SPITFIRE 40..............	99	169
-SPY VERSUS SPY...........	130	185
-SRAM.....................	--	165
-STRANGELOUP..............	100	--
-STRATEGIE................	150	180
-SWEEVO'S WORLD...........	120	175
-SWORDS SORCERY...........	--	200
-TENNIS-3D................	160	200
-THE WAY OF THE TIGER.....	120	185
-THEATRE EUROPE...........	140	220
-THINK....................	150	--
-TOAD RUNNER..............	110	--
-TOMAHAWK.................	110	170
-TONY TRUAND..............	140	200
-TORNADO LOW LEVEL........	100	180
-TRIPLE PACK..............	--	170
-TURBO ESPRIT.............	100	--
-V........................	100	170
-VERA CRUZ................	170	200
-WARRIOR PLUS.............	--	200
-WHO DARES WINS 2.........	120	200
-WINTER SPORT.............	120	195
-WINTERS GAMES............	110	195
-ZAXX.....................	140	200
-ZOIDS....................	110	170

PROGRAMMES DIVERS

HASARD-CHANCE-ASTROLOGIE CPC 464/664/6128	K7	DISK
-ASTRO....................	140	190
-ASTROCOPE................	140	--
-ERE DU VERSEAU...........	--	250

UTILITAIRES CPC 464/6128	K7	DISK
-CATALOG HISOFT...........	--	185
-D-BASE 2 GENERATEUR APPLICATION...	--	450
-DATA FILE 2..............	--	170
-DB-COMPILLER (MA)........	--	790
-LA CORBEILLE.............	--	360
-MELBOURNE DRAW...........	170	--
-POCKET BASE..............	--	790
-POCKET CALC..............	--	450
-POCKET WORDSTAR..........	--	820
-TURBO COPY 2.............	--	290
-TURBO COPY 3.............	--	370

PROGRAMMES EDUCATIFS

EDUCATIFS CPC 464/6128	K7	DISK
-CALCUL MENTAL............	150	200
-DECIM-TABLE N°10.........	120	--
-EDUCATIF N°3.............	--	299
-PENDULE-ASCON N°9........	120	--

AMERICAS·CUP

Challenge

Passionnés de voile et de micro-informatique, voici la régate la plus éprouvante du monde qui va faire appel à toute votre énergie, votre expertise, vos talents et votre habileté.

LA COUPE AMERICA

Le jeu de la Coupe América a été concu pour simuler les tests de manoeuvrabilité et de barre des 12 mètres J.I.

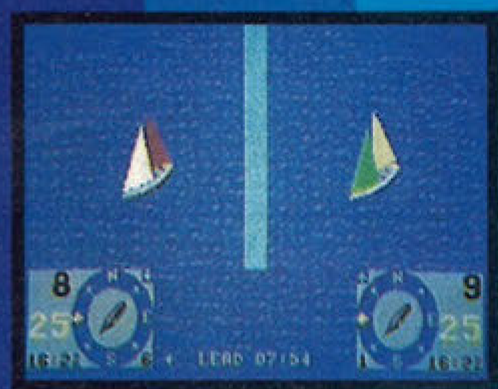
Le "barreur" doit faire preuve d'habileté et de stratégie pour trouver la meilleure route et choisir au mieux où virer et empanner pour utiliser au mieux les sautes de vents et augmenter la vitesse du bateau. Les changements de cap fréquents sont absolument nécessaires pour rester en tête et franchir le premier la ligne d'arrivee.

LE PROGRAMME

Le programme officiel de la Coupe América représente de facon réaliste les 12 mètres J.I. et les graphismes soignés augmentent le réalisme.

Il y a trois niveaux de difficultés, différents types de challenges et la possibilité de jouer seul ou à deux.

Le mode de démonstration vous mène à travers les différentes étapes du jeu afin d'assurer votre apprentissage. Votre manette est votre équipage. Apprenez à la manier avec habileté et votre équipage s'améliora. Entrainez-vous de facon intensive et votre victoire viendra de votre expérience et du travail d'équipe. Lancez un défi de la Coupe América. C'est l'expérience de votre vie.







Disponible sur Amstrad cassette et disque



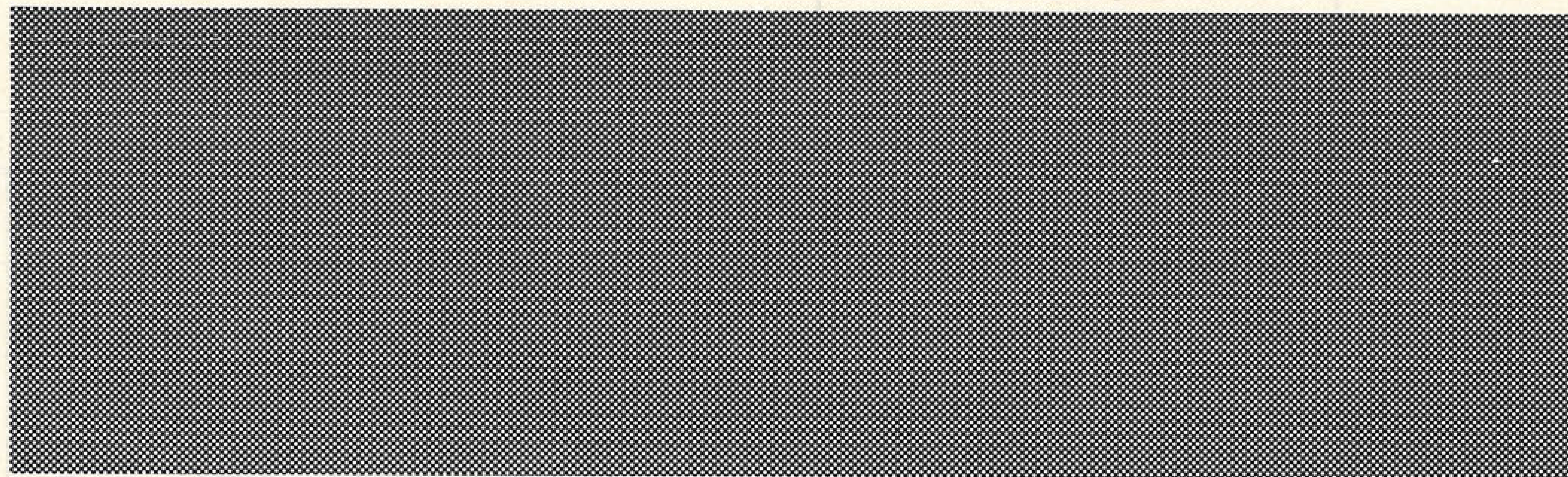
US Gold (France) SARL, BP 3 Zac de Mousquette. 06740 Châteuneuf de Grasse Tel: 9342 7144.

LA CHANCE DE VOTRE VIE DE BARRER LES MEILLEURS VOILIERS EXISTANTS

Applications professionnelles pour PCW 8256 Amstrad

LES VARIABLES, COMMENT FAIRE UN SOUS-PROGRAMME ?

Le mois dernier, nous avons posé les principes de base de la programmation. Ce mois-ci nous allons voir comment choisir vos variables suivant ce que vous voulez en faire. Nous parlerons aussi de la manière d'écrire un sous-programme. Nous vous donnerons de bonnes habitudes à prendre dès le début !



Nous allons commencer par vous préciser les différentes formes de variables. Vous connaissez sans doute les variables numériques et les variables alphanumériques ou variables chaînes.

Différents types de variables

Il faut savoir que ces variables sont divisées en plusieurs groupes :

1. Les variables entières. Elles se terminent par %. A % est une variable entière. Ce type de variable prend en mémoire une place réduite, à savoir deux octets. Une restriction : une variable entière doit obligatoirement avoir une valeur comprise entre − 32768 et 32767. Les variables de boucles devront être automatiquement du type entier.
2. Le second type de variables est le type réel. Il ne demande pas de signe particulier à sa suite mais on peut tout de même employer !. A ! est une variable réelle. Une variable réelle comporte au maximum six chiffres significatifs. L'occupation en mémoire de ce type de variable est de cinq octets.
3. Les variables double-précision, utilisées pour des applications très spécifiques. Elles sont suivies du signe # qui indique au système que le nombre peut avoir six chiffres significatifs. Ce type de nombres occupe huit octets de place mémoire.
4. Les variables chaînes, terminées par le signe $. Ce type de variable désigne une chaîne de caractères. Cette chaîne de caractères peut avoir une longueur de 255 caractères. Nous vous conseillons de préférence des noms de variables courts, comme par exemple NOM$, RUE$,... Ces noms de variables auront en plus l'avantage d'être significatifs pour le programmeur.

Une variable peut être définie dès le début du programme par les commandes DEFINT, DEFSNG, DEFDBL, DEFSTR. Attention ensuite à l'usage que vous en faites... Ne faites pas, par exemple, en début de programme :

DEFDBL A
puis une boucle du type :
FOR A = 1 TO 800:
Une variable de boucle doit toujours être entière.
DEFINT = TYPE ENTIER.
DEFSNG = SIMPLE PRECISION.
DEFDBL = DOUBLE PRECISION.
DEFSTR = VARIABLE CHAINE.

Une bonne précaution consiste à noter sur une feuille à part, lors du déroulement de la programmation, les différentes variables que vous utilisez. Encore un conseil, si vous faites plusieurs programmes, efforcez-vous de garder les mêmes habitudes. Attention aux mots réservés du Basic, ne les employez pas comme noms de variables. Ne faites, par exemple :
TO = 211 : c'est un message d'erreur garanti !
Si nous faisons les comptes, vous pouvez, par exemple, utilisez des noms de variables chaînes de deux lettres de long. Par exemple : AA$, IM$.
Il n'y a aucun problème, mais n'utilisez pas TO, IF, ON, FN, OR. Par contre, rien ne vous empêche d'utiliser A1$, F1$...
Retenez bien cette règle : dressez la liste de vos variables au fur et à mesure de l'écriture du programme.

Les sous-programmes

Un sous-programme est un module qui va remplir un rôle précis dans un ensemble appelé logiciel. Un sous-programme est appelé automatiquement par GOSUB et se termine par RETURN. Il faut toujours écrire un sous-programme en commençant par une ligne REM précisant ce que fait le sous-programme.

Il est préférable d'employer un nombre important de sous-programmes plutôt que d'utiliser une foule de GOTO qui vont nuire à l'aspect fini et modulaire du programme. Un sous-programme peut avoir plusieurs entrées, mais doit toujours avoir un seul RETURN, c'est-à-dire une seule sortie.
Vous pouvez écrire :

```
2000 IF A%>3 THEN GOTO 2050
.........................
.........................
2050 RETURN
```

Mais pas :

```
2000 IF A%>3 THEN RETURN
```

Essayez aussi d'employer WHILE et WEND de préférence au GOTO. D'une façon générale, éviter d'employer GOTO dans vos programmes. Ces derniers n'en seront qu'en plus clairs et surtout, plus facilement modifiables par la suite. Un autre avantage, très important pour le futur, ce type de programmation structurée vous permettra plus facilement de programmer en PASCAL ou en ASSEMBLEUR.
N'hésitez pas, en tête de menu, de préciser les fonctions de chaque sous-programme. Ainsi :

```
100 '12000 CALCUL DES FRAIS FIXES
110 '30000 CALCUL DES CUMULS PAR POSTE
120 '40000 SP DE SAISIE NUMERIQUE
130 '50000 SP DE SAISIE ALPHANUMERIQUE
```

La feuille de programmation

Cette feuille de programmation vous permet de définir vos variables suivant vos besoins. Le format de cette feuille est le suivant :

DESCRIPTION DES VARIABLES
PROGRAMMEUR :

DATE : APPLICATION :

NOM VARIABLE	DESIGNATION	INITIALISATION	TYPE	CONTROLE
1	2	3	4	5

Cette façon de procéder vous permettra de gagner un temps précieux et de réaliser des programmes à l'abri de toute forme de critique.
Dans la colonne 1, nous indiquerons le nom de la variable, par exemple TOTALDEBITS pour le total des débits sur un compte. Dans la colonne 2, nous indiquerons la désignation de cette variable, c'est-à-dire ce que nous voulons en faire. Dans ce cas, nous désignerons cette variable Cumul des débits. Colonne 3, nous signalerons si cette variable doit être ou non initialisée au départ. Dans ce cas, ce sera OUI, donc nous indiquerons O. Colonne 4, nous écrirons C pour une chaîne alphanumérique, et N pour une variable numérique. La colonne 4 nous servira à indiquer les valeurs des variables attendues par le programme.

Par exemple, lors d'une demande :

```
200 INPUT "IMPRESSION O/N";REPONSE$
```

On peut ajouter un test :

```
210 IF REPONSE$<>"O" AND REPONSE$<>"N" THEN 200
```

Dans cet exemple, nous n'avons pas tenu compte du mode de fonctionnement du clavier, on peut, à ce sujet, utiliser UPPER$ pour n'affecter que des lettres majuscules, par exemple. Il sera bon, en plus de cette feuille de programmation, de prévoir une page supplémentaire destinée à la présentation des algorithmes, c'est-à-dire la description des résultats.
Le modèle peut être le suivant :

DESCRIPTION DES ALGORITHMES
APPLICATION :

VARIABLES	ALGORITHMES

Nous voyons, par exemple, que le calcul du solde d'un compte sera réalisé suivant la formule :
SOLDE = CREDITS-DEBITS

Application

Dans notre programme de gestion de comptes bancaires, nous vous proposons de donner aux variables d'entrée les noms suivants :

DESCRIPTION DES VARIABLES
PROGRAMMEUR : P. GEORGES

DATE : 11.0.186 APPLICATION : P. GEORGES

NOM VARIABLE	DESIGNATION	INITIALISATION	TYPE	CONTROLE
DDJ$	DATE DU JOUR	NON	C	DATE VALIDITE
LIB$	DESIGNATION	NON	C	LONGUEUR
DEB	DEBIT	OUI	N	VALEUR
CRE	CREDIT	OUI	N	VALEUR
BANQUE$	NOM BANQUE	NON	C	3 LETTRES

Résumé

Nous devons retenir :
1. Que les variables doivent être déclarées en fonction de vos besoins dans le programme.
2. Qu'un sous-programme commence toujours par un commentaire précisant ce qu'il fait.
3. Qu'un sous-programme doit toujours se terminer par un seul RETURN.
4. Qu'il faut éviter l'emploi de GOTO et préférer celui des répétitions WHILE... WEND.
5. Qu'il faut préparer la liste des variables d'entrée comme nous vous l'indiquons, quelle que soit la longueur du programme.
6. Qu'il ne faut pas hésiter à commenter les programmes avec des REM, pour la désignation des exécutions aux différents sous-programmes, comme par exemple :

```
1010 GOSUB 900:'SOUS PROGRAMME DE SAISIE.
```

Philippe Georges

INITIATION À TURBO PASCAL

Quatrième partie

Pour terminer cette série d'articles consacrés à l'initiation au langage TURBO PASCAL nous allons examiner en détail les procédures et fonctions.

Dans la partie 2 nous avons déjà effleuré le sujet en assimilant une procédure ou une fonction à une « boîte noire ». C'est-à-dire qu'un traitement est divisé en un certain nombre de blocs. Chaque bloc à une fonction bien définie et doit être le plus petit possible pour faciliter la mise au point et l'utilisation. Un bloc d'instructions organisé de cette façon est en fait un sous-programme, mais contrairement au langage Basic (sous-programmes appelés par GOSUB) il est possible ici d'utiliser des variables locales à une procédure, c'est-à-dire que la variation de la valeur de ce type de variable n'est pas répercutée dans le programme appelant. Vous en voyez l'intérêt : possibilité de se constituer une bibliothèque de procédures, effectuant des traitements, utilisées dans divers programmes sans se préoccuper des noms des variables utilisés hors des procédures. Nous reviendrons en détail sur la notion de « Portée » des variables.
Nous avons eu l'occasion d'expliquer l'utilisation des procédures et des fonctions prédéfinies par le compilateur TURBO PASCAL (exemple READ, WRITE, etc.). Nous allons maintenant analyser la façon de construire nos propres sous-programmes.

Déclaration d'une procédure

La structure d'une procédure est la suivante :

PROCÉDURE nom (paramètres) ;
Partie déclarations
BEGIN
Partie instructions
END ;

En tête, on trouve le mot réservé PROCÉDURE suivi du nom d'appel de la procédure. Cet identificateur est suivi *éventuellement* d'une liste de paramètres qui permettent de communiquer à la procédure, des valeurs de variables particulières à une exécution :
La partie déclaration de la procédure est du même type que pour le programme principal, c'est-à-dire que nous y retrouvons les sections :
— déclaration des étiquettes ;
— définition des constantes ;
— définition des types ;
— définition des variables.
Nous avons examiné en détail ces différentes sections dans la première partie de notre série « Initiation à TURBO PASCAL », donc nous n'y revenons pas ici.
Nous trouvons ensuite les mots réservés BEGIN et END ; (remarquez le ;) limitant la partie instructions. On retrouve là une instruction composée classique. Si dans cette partie instructions on trouve le nom de la procédure, on dit que celle-ci est « récursive » c'est-à-dire qu'elle s'appelle elle-même. Dans ce cas, on doit employer la directive de compilation A en mode passif (pour le système CP/M 80 uniquement) qui génère un code occupant plus de mémoire avec des temps d'exécution plus lents. La directive de compilation à utiliser est {$A-}.

Portée des variables

Dans un programme BASIC tous les identificateurs ont une portée globale, en particulier, si une variable a sa valeur modifiée dans un sous-programme, cette nouvelle valeur est disponible dans l'ensemble du programme. En conséquence un sous-programme est lié à son contexte d'emploi.
En Turbo Pascal, nous avons vu que chaque variable utilisée doit faire l'objet d'une déclaration préalable. Toute variable déclarée dans un bloc, est connue dans celui-ci et dans les blocs imbriqués sauf si dans ceux-ci le nom de la variable est à nouveau présent dans la partie déclaration de la procédure. En relisant cette définition, j'avoue que ce n'est pas très clair ! Nous allons prendre un exemple :

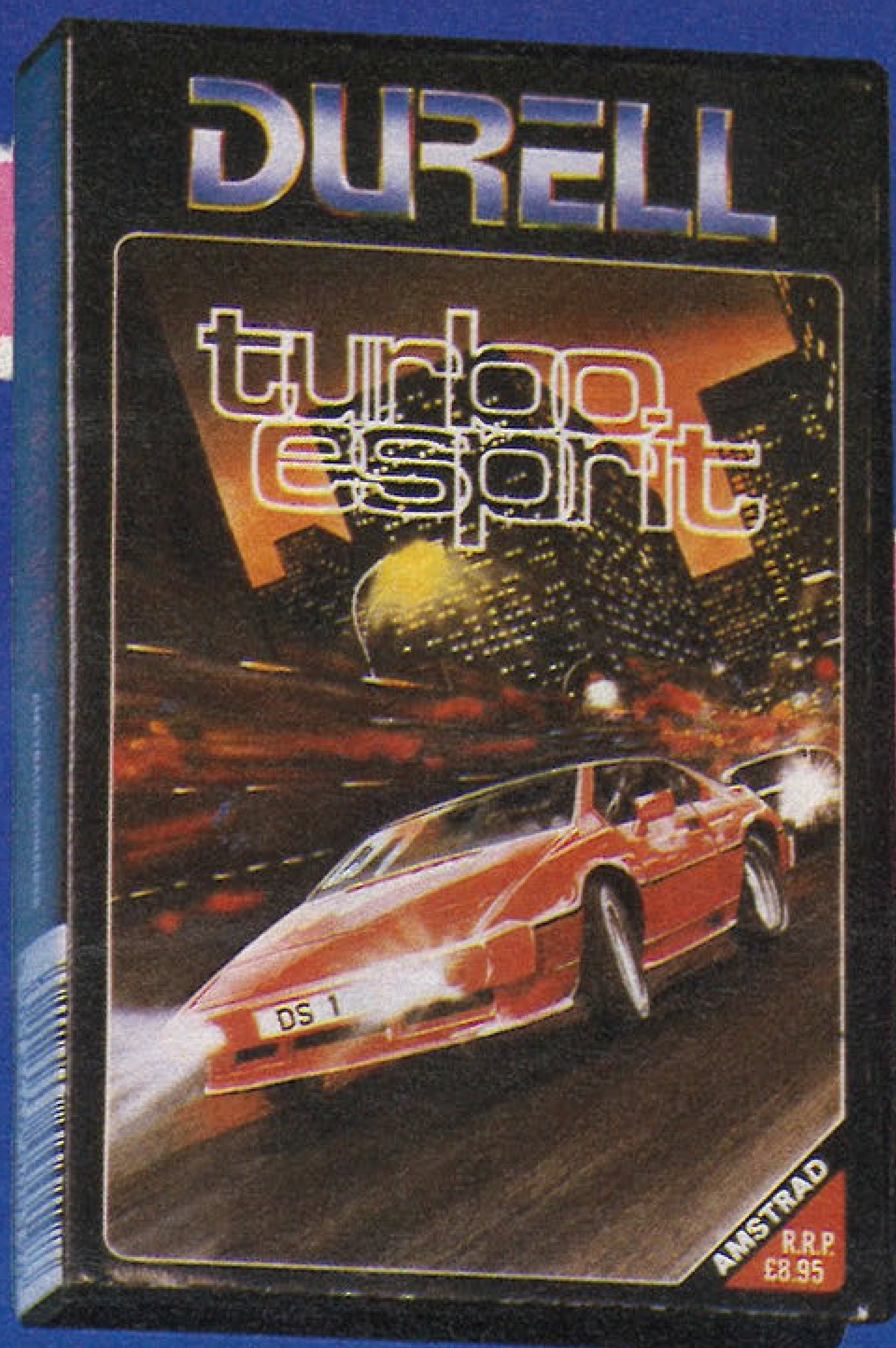
```
Program Portee;  { illustration de la portee des variables }
Var A:Integer;

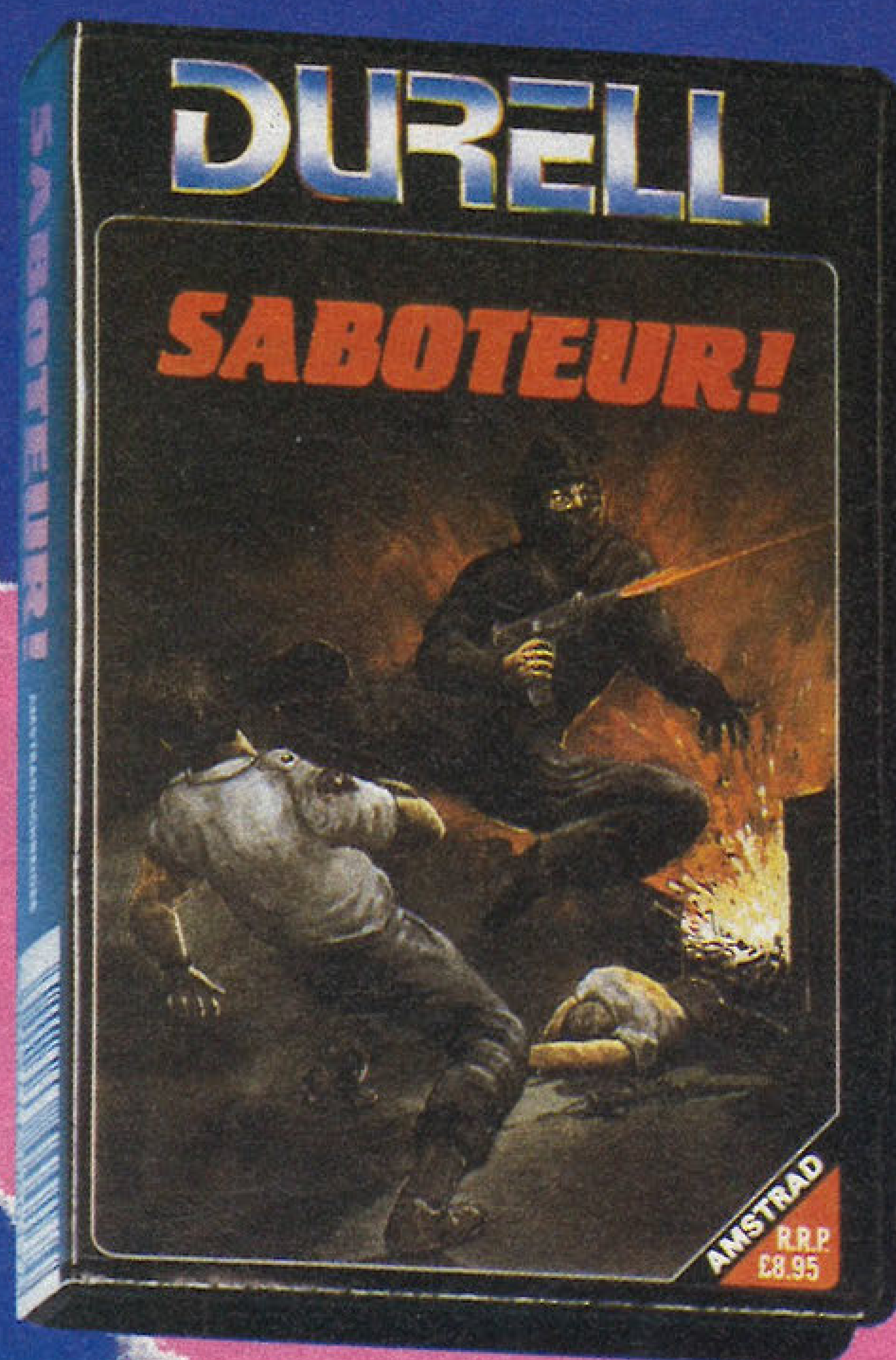
Procedure Nb1;
  Var B:Integer;  { local a la procedure NB1 }
Begin
  B:=A+A;  { A connu de Nb1:non declare dans cette procedure }
  Writeln('dans Nb1: A=',A:3,' B=',B:3);
End; { fin procedure Nb1 }

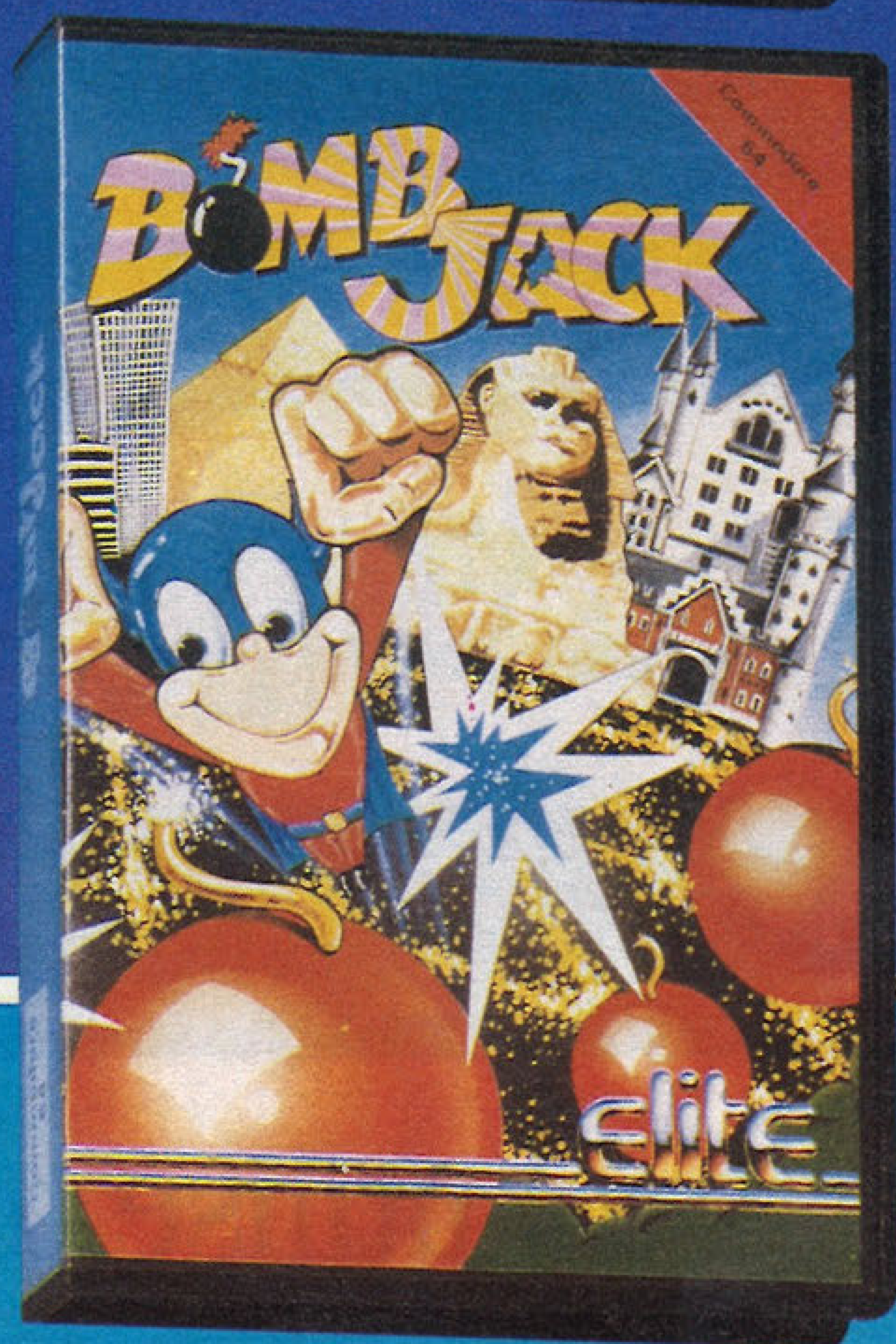
Procedure Nb2;
Var A,B:Integer;  { local a la procedure Nb2 }
Begin
  A:=15;   { ne modifie pas A dans 'portee' }
  B:=28;
  WriteLn('dans Nb2: A=',A:3,' B=',B:3);
End; { fin procedure Nb2 }

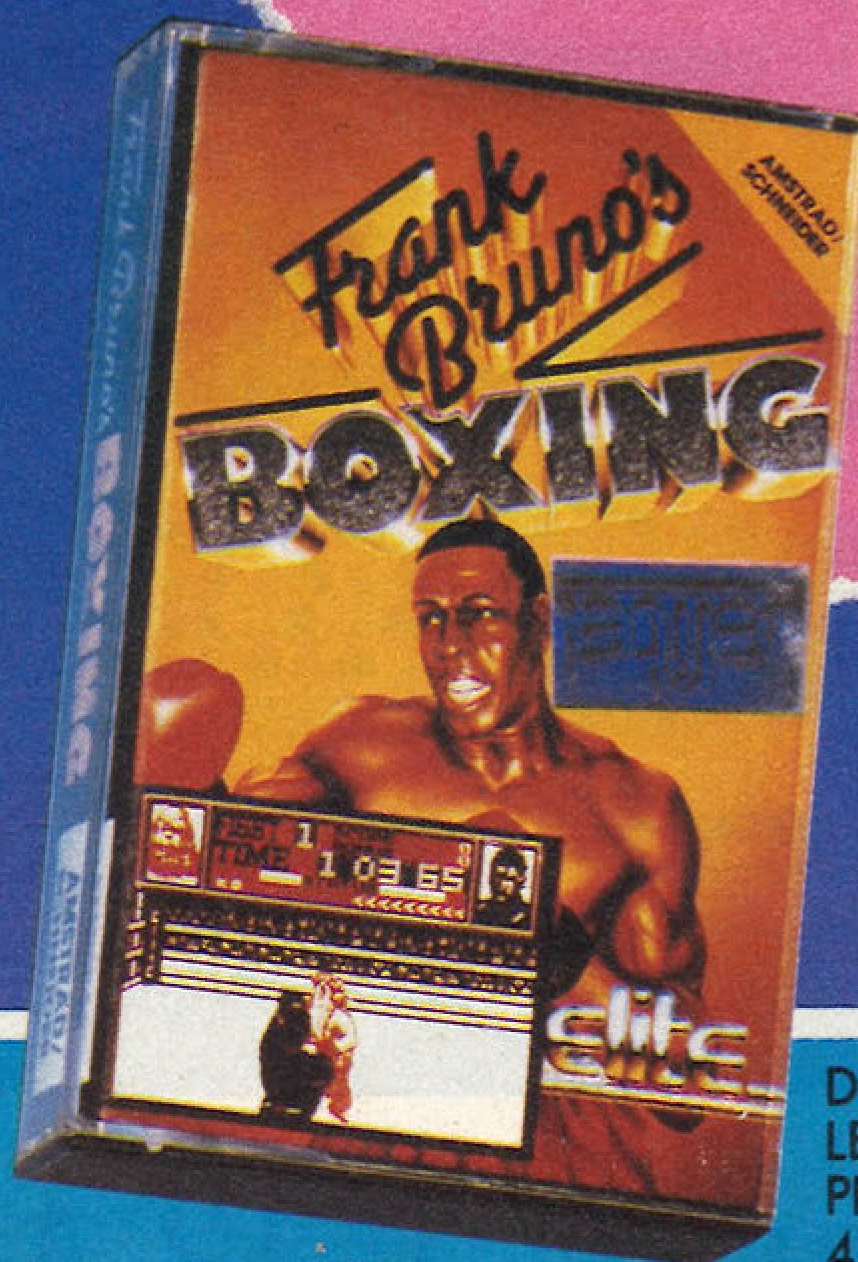
Begin  { corps de portee }
  A:=5;
  Nb1;  { appel procedure Nb1 }
```

les meilleurs logiciels sont à Conforama









La compilation des 4 jeux sur cassettes*

99 F

DISPONIBLES DANS TOUS LES CONFORAMA.
PRIX VALABLES JUSQU'AU 4 JANVIER 1987.

La compilation des 4 jeux existe en disquette : **149 F****

* Amstrad et Commodore ** Amstrad 6128, Commodore C64

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

PERRE CONTACT PARIS

Compatible avec
Equipé comme personne.



Le nouveau PC-1512 Amstrad utilise tous

Moniteur graphique monochrome, unité centrale 512 Ko, clavier, simple drive 360 Ko, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	4997 F HT
Moniteur graphique monochrome, unité centrale 512 Ko, clavier, double drive 360 Ko, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	6290 F HT
Moniteur graphique couleur, unité centrale 512 Ko, clavier, simple drive 360 Ko, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	6890 F HT
Moniteur graphique couleur, unité centrale 512 Ko, clavier, double drive 360 Ko, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	8190 F HT
Moniteur monochrome, unité centrale 512 Ko, clavier, simple drive 360 Ko, disque dur 10 Mo, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	8790 F HT
Moniteur monochrome, unité central 512 Ko, clavier, simple drive 360 Ko, disque dur 20 Mo, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	9990 F HT
Moniteur graphique couleur, unité centrale 512 Ko, clavier, simple drive 360 Ko, disque dur 10 Mo, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	10690 F HT
Moniteur graphique couleur, unité centrale 512 Ko, clavier, simple drive 360 Ko, disque dur 20 Mo, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	11890 F HT

qui vous savez.
Tarifé comme Amstrad.

MONITEUR, CLAVIER,
UNITE CENTRALE ET SOURIS.
4997 F HT **

AMSTRAD
PC-MM

les best-sellers logiciels de l'IBM PC.*

PRÉSENT A
AMSTRAD EXPO
du 21 au 24 novembre 1986
LA VILLETTE

La place manque ici pour détailler les fabuleuses possibilités du nouveau PC-1512. Envoyez dès aujourd'hui le coupon ci-contre. Nous vous ferons parvenir toutes informations par retour de courrier.

* IBM est une marque déposée de International Business Machines Corp.
Lotus est une marque déposée par Lotus Development Corporation.

* * *Prix public TTC généralement constaté : 5926,44 Frs.*



Merci de m'envoyer une documentation complète sur le PC 1512.
Nom ____
Adresse ____
Code postal ____
Ville ____
Renvoyer ce coupon à :
Amstrad France, BP 12 92312 Sèvres cedex
Ligne consommateurs : 46.26.08.83

AMS-16

AMSTRAD
LE MORDANT INFORMATIQUE

ENFIN LE LECTEUR 5" 1/4 POUR AMSTRAD



PRIX SPECIAL

1 M OCTETS à 1699 F TTC

J' ♥ LE JASMIN AM 5 D

le 2e lecteur double têtes, double ou quadruble densité, indispensable pour votre AMSTRAD CPC 464 - 664 - 6128 et PCW 8256/8512

Ne payez plus vos disquettes 3" à 40 F. on trouve des disquettes 5" 1/4 à moins de 7 F

Accéder à toute la **bibliothèque CP/M** éditée sur 5" 1/4 grâce aux utilitaires disponibles chez « WILD WEST »,
84760 St-Martin de la Brasque. Tél. : 90.77.61.36

JASMIN AM-5D, le lecteur double têtes Puissant mais Econome

Plus besoin de retourner la disquette. La sélection de face se fait par inverseur avec indicateur lumineux.

Lecteur 5" 1/4 JASMIN AM5D + - 1 M : double têtes, quadruble densité, 720 K formatté, entièrement compatible AMSDOS et CP/M/2.2, CP Flash M +, livré avec disquette utilitaire de duplication, formattage et utilisation en 80 pistes. . . . . 1699,00 F TTC
Cable de liaison pour CPC 6128/664 . . . . 155,00 F TTC
Adaptateur AD 12 - VDC : pour l'utilisation avec des moniteurs sans sortie 12 V. 60,00 F TTC
Kit de liaison du JASMIN AM5D + : avec le PCW 8256/8512 . . . 250,00 F TTC
Jasmin-Booster : adaptateur à rajouter derrière l'AM5D ou AM5D + leur permettant d'être utilisé en maître ou esclave, et pour le lecteur 1 M de se comporter en 500K. Disponible en octobre : Prix indicatif . . . . 350,00 F TTC
Disquettes 5" 1/4, l'unité . . . . 7,00 F TTC
Imprimante spéciale AMSTRAD AM PRINTER : Silencieuse - 50 CPS - Qualité courrier - 132 colonnes en contractées . . . . 1995,00 F TTC
Cable CENTRONICS pour AMSTRAD . . . . 175,00 F TTC



Les prix en boutique comprennent le port.

AMSTRAD - CPC 464 - CPC 664 - CPC 6128 et PCW 8256/8512 - AMSDOS sont des marques déposées d'AMSTRAD. JASMIN AM-5D est une marque déposée de T.R.A.N. sarl. CP/M est une marque déposée de Digital Research

*** 500 K et 1 M octets, non formattés**

Tous nos prix sont en fonction de nos stocks au 1er Septembre 1986

BON DE COMMANDE à T.R.A.N. sarl - 53, impasse Blériot
83130 LA GARDE - Tél. : 94.21.19.68
Crédit possible. Nous téléphoner

AM 17

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE



Date d'expiration —/— Signature ——

Veuillez m'envoyer d'URGENCE

Nom : . . . .
Adresse : . . . .
Code postal : . . . . Ville . . . .
Tél. obligatoire . . . .
Date : . . . . Signature : . . . .

Désignation	Quantité	Px unit. TTC	Mt.TTC

Ci-joint un chèque total : . . . .

Port gratuit en France pour achat de plus de 500 F TTC. Forfait de port en France pour achat de moins de 500 F : 40,00 F TTC
Supplément Contre-Remboursement : 120,00 F TTC

O.G.S. 94.65.39.05

```
Nb2;   { appel procedure Nb2 }
  Writeln('dans Portee: A=',A:3,' B est inconnu');
End.   { fin de programme }
```

Dans ce programme « PORTÉE », nous trouvons deux procédures NB1 et NB2. Une variable A est déclarée dans « PORTÉE », sa valeur sera connue dans « NB1 », mais pas dans « NB2 » puisque dans cette procédure, le même nom est utilisé dans la partie déclaration. Dans ce cas nous disons que la variable A est locale à NB2, sa valeur est sans influence à l'extérieur de la procédure NB2.
Une autre variable « B » est déclarée dans NB1 (elle est donc locale) et dans NB2 où elle y est également locale, et sans rapport avec la variable B de NB1. Cette variable B est inconnue du programme principal. L'exécution de ce programme exemple provoque l'affichage des lignes suivantes :
dans NB1 : A = 5 B = 10
dans NB2 : A = 15 B = 28
dans Portée : A = 5 B est inconnu.
La première ligne prouve que la valeur 5 attribuée à la variable A est connue de NB1 qui, d'autre part, attribue la valeur de deux fois 5 à la variable B. Dans la deuxième ligne, la variable locale A est initialisée à 15 et B à 28.
Dans la troisième ligne, nous voyons que la variable A globale n'a pas perdu sa valeur de départ (5) et que B est inconnu (si dans WRITELN vous faites référence à B vous obtenez une erreur de compilation).
Il est très important de bien assimiler ce mécanisme de portée des variables, d'une part qui offre la possibilité de transmettre des valeurs de variables à une procédure, et qui, d'autre part, présente l'inconvénient d'agir comme BASIC, c'est-à-dire que la valeur d'une variable peut être modifiée dans une procédure contre la volonté du programmeur. Pour éviter ceci, il faut prendre la précaution de déclarer en tête d'une procédure toutes les variables utilisées dans le corps de celle-ci. Ces variables deviennent donc « locales » et sans aucun effet sur le programme appelant cette procédure, la seule ouverture pour communiquer des valeurs en entrée ou en sortie étant l'emploi de paramètres dans l'appel d'une procédure. D'où cette notion de « *Boîte Noire* » ayant une porte d'entrée et une porte de sortie (ou seulement l'une des deux).

Procédure avec paramètres

Les paramètres utilisés par la procédure sont listés entre parenthèses à la suite du nom de la procédure, exemple :

Procédure CARRE (C : REAL) ;

son utilisation se fera avec l'instruction :

CARRE (×) ;

qui transmet la valeur actuelle de × à la variable figurative C de la liste des paramètres et servira au traitement effectué en local dans la procédure CARRE.
On peut dire que la variable C représente la porte de la « boîte noire » appelée carré. En effet, en possession des caractéristiques de la procédure, il vous importe peu de connaître la façon dont le problème est résolu par celle-ci ; à la limite, vous pouvez utiliser une procédure écrite par une personne inconnue de vous avec des méthodes que vous ne pratiquez pas. Par exemple lorsque vous utilisez "TOOL-BOX" de Borland vous pouvez totalement ignorer la méthode B-Tri. Lorsque vous utilisez une procédure avec plusieurs paramètres, l'ordre dans lequel vous décrivez les paramètres, lors de l'appel, correspond à l'ordre d'affectation des valeurs de la liste des paramètres de la procédure.
Exemple :

Procédure Test (A, B, C, D : REAL) ;

son utilisation :

TEST (C, BB, A1, A2) ;
La valeur de C est affectée à A de la procédure ;
la valeur de BB est affectée à B de la procédure ;
la valeur de A1 est affectée à C de la procédure ;
la valeur de A2 est affectée à D de la procédure.

Les variables A, B, C, D de l'exemple ci-dessus dans l'appel de la procédure sont appelées *Paramètres réels,* alors que les variables spécifiées dans l'entête de la définition de la procédure sont appelées *Paramètres formels.*
En TURBO PASCAL il existe deux méthodes pour passer des paramètres : le passage par *valeur* ou le passage par *référence.*
Cette différence est définie lors de la déclaration de l'entête de la procédure.
Passage par valeur
Procédure Test 1 (A : REAL ; I : Integer) ;
Passage par référence

Procédure Test 2 (Var A : Real ; I : Integer) ;

La différence est le mot réservé VAR.
Le fonctionnement de la procédure est différent dans les deux cas. Si le passage est effectué par *valeur,* toute modification de la valeur du paramètre formel (à l'intérieur de la procédure) est sans effet sur la variable paramètre réel dans l'instruction appelante. Souvenez-vous qu'on ne passe que la *valeur* de la variable (vous ne donnez à la procédure que le contenu d'un tiroir, mais pas le tiroir lui-même). Autrement dit dans ce cas, le paramètre formel est considéré comme une variable locale à la procédure.
Si le passage est effectué par *Référence* (liste des paramètres précédée du mot réservé VAR), le compilateur TURBO PASCAL considère que le paramètre formel représente le paramètre réel en cours d'exécution de la procédure (vous donnez à la procédure le tiroir et son contenu) donc toute modification apportée à la valeur de cette variable effectuée par la procédure sera répercutée dans le programme appelant. Un paramètre passé par *Référence* est également appelé *Paramètre Variable* d'où la nécessité de la présence du mot réservé VAR.
Il est possible de mixer ces deux modes dans la liste des paramètres d'une procédure suivant l'exemple ci-après :

Procédure Test (VAR N1, N2, N3 : INTEGER ; S1 : Txt) ;

Les variables N1, N2, N3 sont passées par Référence, la variable S1 est passée par valeur (vous remarquerez que les deux types de déclarations sont séparés par un point virgule). Remarque importante : les paramètres fichiers (FILE) doivent toujours être déclarés comme des paramètres variables.
Autre remarque : pour économiser de l'espace mémoire et du temps, lorsque vous désirez passer en paramètre un tableau, vous avez intérêt à utiliser la méthode par Variable car la

seule information passée à la procédure est l'adresse du paramètre réel alors que dans le cas du passage par valeur il y a duplication du tableau complet en local dans la procédure.

Concordance du type des paramètres

Par défaut le compilateur effectue la vérification de la stricte concordance entre : les types des paramètres Réels et Formels. En particulier une procédure n'acceptera une variable type STRING (chaîne de caractères) que pour la longueur exacte définie dans celle-ci. Cette vérificateur peut être supprimée avec la directive de compilation {$V−} c'est-à-dire vérification à l'état passif, l'option par défaut étant {$V+} vérification à l'état actif. Exemple d'utilisation : ce court programme inspiré de celui figurant dans la notice TURBO PASCAL effectue le codage d'une chaîne en décalant la valeur ASCII des caractères de la valeur 10, essayez donc d'imprimer un texte ayant subit ce traitement barbare !

```
Program Encodage; { demonstration de la non verification de
type } {$V-} { directive de compilation verification a l'etat
passif }
Type
   Tampon = String[255];
Var
   Ligne1 : String[40];
   Ligne2 : String[80];

Procedure Codage(Var Ligne:Tampon);
Var I:Integer;
Begin
   For I:= 1 To Length(Ligne) Do
      Ligne[I]:=Chr(Ord(Ligne[I])-10);
End;  { fin de la procedure Codage }
Begin { debut progamme }
   Ligne1:='Petit texte';
   Ligne2:='Texte plus long que le precedent';

   writeln(Ligne1);
   Codage(Ligne1);
   Writeln(ligne1);

   Writeln(Ligne2);
   Codage(ligne2);
   Writeln(Ligne2);

End. { fin du programme }
```

Paramètres sans type

Si le type du paramètre formel n'est pas indiqué dans la liste des paramètres de l'en-tête de la procédure, ce paramètre est dit *Sans type,* ce qui permet d'utiliser la procédure en passant un paramètre réel d'un type quelconque. Par contre le paramètre formel lui-même, à l'intérieur de la procédure, est incompatible avec tous les types et ne peut être utilisé qu'avec les instructions où le type de données est sans importance, c'est le cas des procédures Addr, BlockRead, BlockWrite, FillChar, Move et dans la spécification d'adresses de variables ABSOLUTES. L'utilisation des paramètres sans type peut être délicate, et sort du cadre d'une initiation au langage TURBO PASCAL. Vous en trouverez un exemple d'emploi dans la notice de la Société BORLAND.

Déclaration Forward (en avant)

Il y a des cas où il est nécessaire d'appeler une procédure avant sa déclaration. Par exemple, vous avez deux procédures qui s'appellent mutuellement. Pour sortir de ce cercle vicieux, il faut déclarer une des deux procédures avec le mot réservé FORWARD à la suite de la liste des paramètres de l'en-tête, sans développer cette procédure, puis définir la seconde procédure d'une façon normale, et enfin compléter la description de la première procédure. Le squelette de cette méthode est indiquée à la suite :

```
.
Procedure A1 (liste parametres);Forward;
Procedure A2 (liste parametres);
Begin
  .
  .
    A1 (...); {appel de la procedure A1}
  .
  .
End; {fin de la procedure A2}
Procedure A1; {reprise de la  definition  de  A1, remarquez
                   l'absence de liste de parametres}
  .
  .
    A2 (...); {appel de la procedure A2}
  .
  .
End; {fin de la procedure A1}
  .
  .
{suite du programme}
```

Les fonctions

Pratiquement tout ce qui a été écrit sur les procédures est valable pour les fonctions, sauf les points évoqués ci-après :

• une fonction fournit une valeur réelle ou scalaire à l'instruction qui l'appelle. Elle peut être utilisée partout où une constante ou une expression du même type peut l'être ;

• l'en-tête de la fonction doit préciser le type de celle-ci, après la liste des paramètres éventuels, avec la syntaxe suivante Function Test (R : Integer) : Integer ;

• le nom de la fonction doit figurer dans le corps de sa déclaration, pour lui affecter la valeur de retour lors de l'exécution. Exemple : fonction retournant la valeur minimale de deux variables décimales.

```
Program TestFonction;
var a,b,c:Real;

Function MiniR(X,Y:Real): Real; {fonction type Reel }
Begin
 if x<=y then MiniR:=x
 Else MiniR:=y;
End; { fin de la fonction }

Begin  { debut du programme principal }
```

```
    Write('Entrez deux nombres = ');
    Readln(A,B);
    C:=Minir(A,B);
    Writeln;
    Writeln('la plus petite valeur est = ',C:8:2);
    Writeln('variante dans Writeln     = ',MiniR(A,B):8:2);

end.  { fin du programme principal }
```

Conclusion

Nous arrivons à la fin de notre initiation à TURBO PASCAL. Nous espérons vous avoir montré l'essentiel des qualités de ce langage. Nous avons été obligés d'effectuer un survol des caractéristiques, il vous reste maintenant à pratiquer et à approfondir. En particulier si vous êtes devenu un « as de la programmation » il vous reste à découvrir, avec TURBO PASCAL les notions de Pointeurs qui permettent la gestion de variables dynamiques, l'utilisation des Recouvrements (OVERLAY) pour réaliser des programmes qui dépassent la taille disponible de mémoire utilisateur, la possibilité de faire appel aux fonctions du système d'exploitation et d'utiliser des sous-programmes en langage machine soit intégrés au TURBO PASCAL soit chargés en mémoire à partir d'une bibliothèque sur disque, plus des fonctions particulières à chaque type de système d'exploitation, en particulier CP/M+, MS-DOS, DOS+ (CPC 6128 et PC 1512). Nous attendons de recevoir vos programmes en TURBO PASCAL afin de les publier, en vous rappelant que ces programmes doivent être une *œuvre personnelle* et non la recopie du travail effectué par un autre. Ayez présent à l'esprit que la législation sur la protection des auteurs s'est singulièrement renforcée ces temps derniers et « c'est tant-mieux ». *Pour vous aider,* vous trouverez à la suite la liste du squelette d'un programme de gestion de bibliothèque montrant l'articulation générale de l'application et un exemple concret de réalisation auquel il manque beaucoup de choses pour en faire un programme Commercial. En particulier, restent à développer :

— une gestion complète du contrôle de la validité des entrées en fonction de leur utilisation (vous ne pouvez pas prêter un livre qui n'existe pas ou qui est déjà prêté, par exemple) ;

— le remplacement de la méthode de stockage en mémoire de la totalité du fichier, par une méthode à accès direct ou par l'utilisation d'utilitaires du type "TOOL.BOX" de BORLAND ;

— amélioration des masques de saisie à l'écran avec par exemple l'utilisation de menus déroulants par incorporation des utilitaires fournis avec le « TURBO GRAPHIX TOOLBOX » de BORLAND également.

Pierre Squelart

```
Program Biblio;     { illustration de la serie INITIATION A TURBO-PASCAL
                      AMSTRAD MAGAZINE - PIERRE SQUELART }

{------------------------------------------------------------------------}
{ cet exemple montre la structure d'un programme effectuant un traitement }
{ en fonction du choix de l'utilisateur dans un menu propose, avec tous les }
{ controles de validite de ce choix                                       }
{------------------------------------------------------------------------}

Const
   Cde   :Set of char=['C','D','E','F','L','M','P','R'];
          { Pour verification de l'entree d'une commande}

Var
   Choix :Char;

Procedure Suite;
Begin
   Writeln('            tapez sur une touche pour suite');
   Repeat
   Until Keypressed; { Keypressed prend la valeur 'vai' si une touche
                       du clavier est appuyee, donc sort de la structure
                       repetitive REPEAT..UNTIL }
End; { fin procedure suite }

Procedure Entree;
Begin
   writeln('entree');
   Suite;              { appel de la procedure SUITE }
End; { fin procedure entree }

Procedure Detruit;
Begin
   writeln ('detruit');
   Suite;
End; { fin procedure detruit }

Procedure Pret;
Begin
   writeln('pret');
   Suite;
End; { fin procedure pret }

Procedure Retour;
Begin
   writeln('retour');
   Suite;
End; { fin procedure retour }

Procedure Consulte;
Begin
   writeln('consulte');
   Suite;
End; { fin procedure consulte }

Procedure ListePret;
Begin
   writeln('liste prets');
   Suite;
End; { fin procedure listepret }
Procedure Modification;
```

```
Begin
  writeln('modifications');
  Suite;
End; { fin procedure modification }

Begin              {programme principal
----- }
Repeat

  Clrscr;           { efface ecran, curseur en haut a droite }
  Writeln('         GESTION DE BIBLIOTHEQUE');
  Writeln('         =====================');
  writeln;
  Writeln('Consulte.....(C)');
  Writeln('Detruit......(D)');
  Writeln('Entree.......(E)');
  Writeln('Liste pret...(L)');
  Writeln('Modification.(M)');
  Writeln('Pret.........(P)');
  Writeln('Retour.......(R)');
  Writeln('Fin travail..(F)');

  Writeln;
  Write('Votre choix....= ');
  Readln(Choix);

  IF Choix>='a' Then Choix:=Chr(Ord(Choix)-32);
                    { conversion en majuscule }
  If Not(Choix In Cde)
  Then Begin
         Writeln('Commande inconnue, reprendre votre choix');
         Suite;
     end;
  Case Choix Of
     'E' : Entree;
     'D' : Detruit;
     'P' : Pret;
     'R' : Retour;
     'C' : Consulte;
     'L' : ListePret;
     'M' : Modification
  End;          {fin de case }
Until Choix='F';    {repete entre REPEAT..UNTIL tant que F n'est pas donne}

End.                { fin programme principal }


Program Biblio;     { illustration de la serie INITIATION A TURBO-PASCAL
                      AMSTRAD MAGAZINE - PIERRE SQUELART }

Type
   Nb  = 1..100; { 100 enregistrements en memoire maxi }
   Enr = Record
           Titre    : String[30];
           Auteur   : String[20];
           Genre    : String[10];
           Edition  : String[10];
           DatePret : String[6];
           NomPret  : String[20];
        End; { fin de Record }

Const
   Cde   :Set of char=['D','E','F','I','L','M','P','R'];

                 { Pour verification de l'entree d'une commande}

Var
   Choix    : Char;
   NomFich : String[12];        { 8 car, point, 3 car }
   FichierM: Array[Nb] of Enr; { matrice en menoire de Nb Enregistrements }
   Fichier : File Of Enr;       { fichier sur disquette }
   Fiche    : Enr;
   Nbenr,I,J : Integer;            { Nb enregistrements et Index }
   Jour, Mois, Annee : Integer;
   Modif    : Boolean;
   Reponse : String[10];
   Date     : String[6];

{---------------------------------------------------------------------}

Procedure Suite;
Begin
   Writeln;
   Writeln('                    tapez sur une touche pour suite');
   Repeat
   Until Keypressed; { Keypressed prend la valeur 'vai' si une touche
                       du clavier est appuyee, donc sort de la structure
                       repetitive REPEAT..UNTIL }
End; { fin procedure suite }

{---------------------------------------------------------------------}

Procedure Saisie;
Begin
   With Fiche Do Begin
      Writeln('Titre de l''ouvrage (30 car)  /');
      Readln(Titre);
      Writeln('Auteur (20 car)..../');
      Readln(Auteur);
      Writeln('Genre..../');
      Readln(Genre);
      Writeln('Edition../');
      Readln(Edition);
      DatePret:='';
      NomPret:=''
   End;
End; { fin procedure Saisie }

{---------------------------------------------------------------------}

Function Accord:Boolean;
Begin
   Write('Accord (oui-non) = ');
   Readln(Choix);
   If Choix>='a' Then Choix:=Chr(Ord(Choix)-32);
   If Choix='O' Then Accord:=True Else Accord:=False
End;  { fin de la fonction Accord }

{---------------------------------------------------------------------}

Procedure EcritLigne;
Begin
   Write(FichierM[I].Titre:32);
   Write(FichierM[I].Auteur:22);
   Write(FichierM[I].Genre:12);
   Writeln(FichierM[I].Edition:12);
end;  { fin de procedure Ecritligne }

{---------------------------------------------------------------------}

Procedure Trouve;
Begin
   Writeln('Donner les premiers caracteres du titre (ou ''RETOUR'' pour fin )');
   Readln(Reponse);
```


Suite page 93

Les revues de référence

AMSTRAD MAGAZINE

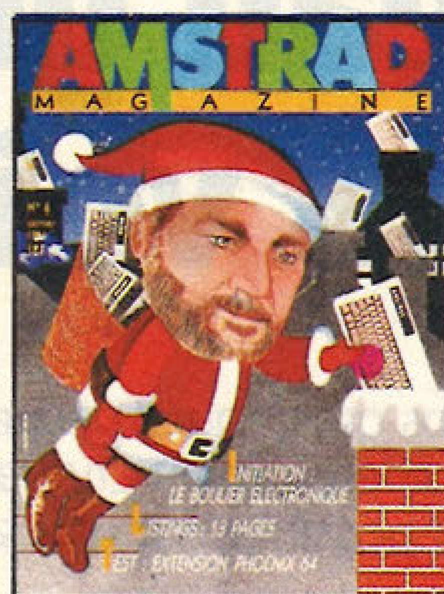
LES CAHIERS D'AMSTRAD MAGAZINE



N° 4 - Test du PCW 8256. Alan Sugar en direct du Sicob. Initiation à l'Assembleur (2e partie).



N° 5 - Le guide complet de l'acheteur : les ordinateurs et leurs périphériques. Initiation à l'Assembleur (3e partie).



N° 6 - Les premiers pas avec Locoscript. Le bouclier électronique.



N° 1 - Décembre/Janvier 1986 : tous les logiciels disponibles pour votre micro.



N° 2 - Le premier spécial listings : 54 pages à retaper !



N° 7 - Amstrad Expo : le guide. La souris AMX en test. CP/M : et le CPC devint pro GSX.



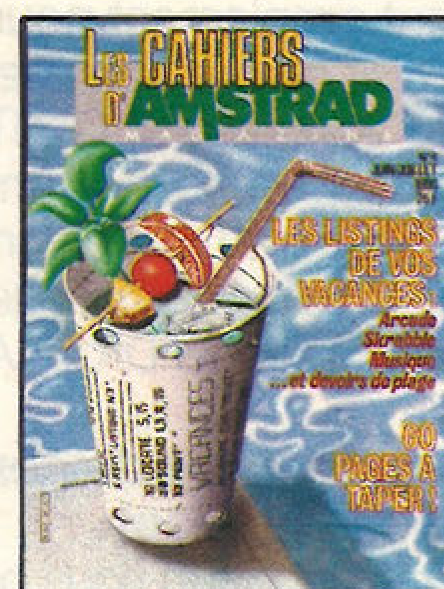
N° 8 Help : le début avec Sorcery +. Initiation au Logo : 1re partie. PCW : le Memory Map.



N° 9 Minitels, interfaces, modems : dossier télécommunication. Initiation à CP/M, Logo (2e partie) et DBase II. Réalisez votre lecteur 5"1/4.



N° 3 - CPC et PCW au travail ! Pour les professionnels ou les bidouilleurs : tous les outils. Machines, périphériques, logiciels et astuces de programmation.



N° 4 - Les Cahiers des Vacances : des listings à ne plus savoir quand bronzer.



N° 10 Dessinez avec votre CPC : le dossier de tous les outils disponibles. Le nouveau PCW 8512 au banc d'essai. Initiation au Logo (3e partie).



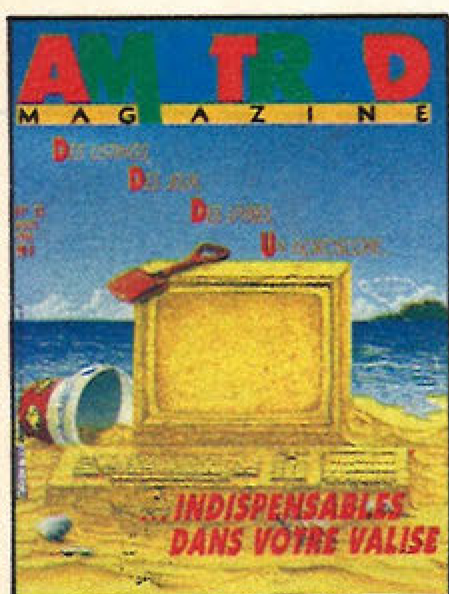
N° 11 Le point sur les disquettes 3 pouces. Un week-end à Londres à gagner. Dossier imprimantes.



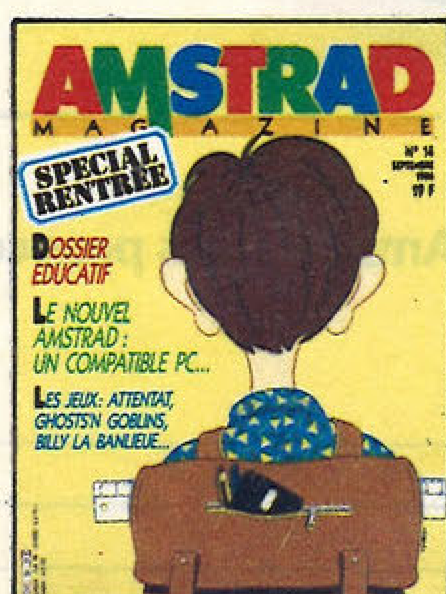
N° 12 Enquête : des pirates, où ça ? Initiation au Pascal.



N° 5 - Le Spécial utilitaire et professionnel. 230 logiciels testés. Communication avec les Amstrad. Le nouveau PC 1512.



N° 13 Pour passer de bonnes vacances : pleins de jeux et de listings.



N° 14 Le point sur la rentrée. Dossier éducatif.



N° 15 - Dernier-né de la "famille" Amstrad : le PC 1512 testé.

Les n° 1, 2 et 3 d'Amstrad Magazine sont épuisés.

Voir bon de commande page suivante

AMSTRAD PROFESSIONALS
FROM DIGITAL RESEARCH

Votre Amstrad A 256K ou 128K pour jouer... c'est dommage de ne l'utiliser que pour ça !

Les Amstrad PCW 8256-8512 et CPC 6128 sont décidément des machines extraordinaires.

Avec leur capacité de mémoire vive, ils laissent loin derrière eux les ordinateurs familiaux.

Aujourd'hui, DIGITAL RESEARCH, Société créatrice du Système d'Exploitation CP/M, présente pour ces deux machines, deux langages exceptionnels, pour des applications portables et pour un développement facile et puissant : PASCAL MT+ et BASIC COMPILER.

Ces deux langages sont présentés dans un package professionnel sous un standard 3", avec une documentation complète (en anglais).

Le plus complet des Pascal

PASCAL MT+ est le plus complet des Standards ISO. Il offre des extensions permettant une programmation compréhensive et professionnelle pour toute application, de gestion, technique ou à vocation éducative.

PASCAL MT+ est plus rapide que les versions standard, plus conversationnel, plus portable et plus facile à utiliser pour toute application sophistiquée nécessitant une programmation structurée.

Ce package inclus un compilateur générant un code objet relogeable, un éditeur de liens, un débuger, un désassembleur et une librairie de sous-programme et de fonctions telles que des gestions d'interruption et autres tâches.

Conformément au Standard ISO, le PASCAL MT+ supporte tout calcul effectué en virgule flottante pour une précision arithmétique, ou en binaire codé décimal (BCD).

Il compile par modules séparés, possède de nombreux outils de mise au point, et génère un code optimisé.

PASCAL MT+ est certainement le plus complet des PASCAL : vous pouvez débuter avec et continuer avec, jamais vous ne serez obligé de le "gonfler". Il vous offre tout.

Sur le basic

10 FOIS PLUS VITE AVEC CBASIC.

CBASIC compiler est un vrai compilateur. Il permet une compilation en modules séparés et génère directement un code objet exécutable grâce à son éditeur de liens.

Il combine la puissance du code machine et la facilité du BASIC pour produire des programmes huit à dix fois plus rapides que les mêmes programmes interprétés.

Une gamme complète d'instructions et de fonctions graphiques permettant des sorties sur n'importe quel périphérique graphique sans recompilation ni modification de programme.

Les calculs sont effectués en décimal flottant, d'où une précision de 14 chiffres significatifs, très important pour des applications de compatibilité. Le type entier existe également pour augmenter encore plus la vitesse d'exécution des calculs.

Les branchements sont effectués par des étiquettes alphanumériques ; donc plus de numérotation obligatoire et programmation plus structurée.

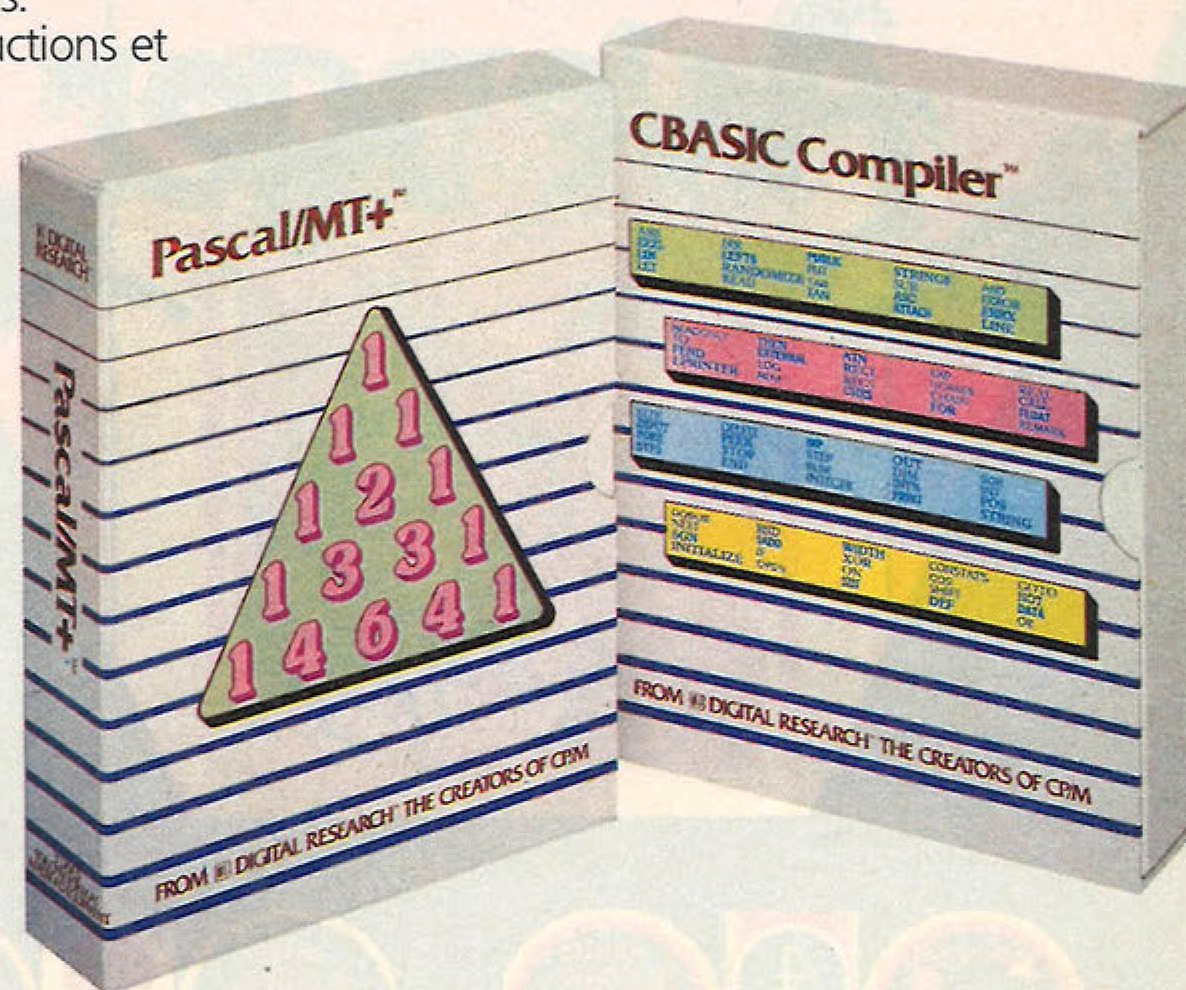
Un potentiel de développpement

PASCAL MT+ et CBASIC COMPILER tournent sur Amstrad PCW 8256-8512 et CPC 6128-664 (pour le 464, la présence d'un lecteur de disquette DDI est nécessaire).

L'utilisation des instructions graphiques du CBASIC n'est valable que sur CPC 6128 et PCW 8256-8512.

Conclusion

Les logiciels professionnels de Digital Research pour Amstrad, vous permettront désormais d'explorer et d'exploiter toutes les ressources et le potentiel de votre machine.



DIGITAL RESEARCH®
The creators of CP/M™



En vente : FNAC, Majuscule, Plein Ciel, Carrefour, Euromarché, Rallye, Auchan, Conforama, Continent, Cora, Nasa (et revendeurs spécialisés Coconut, Duriez, Hyper CB, General Vidéo...).
Distributeurs et spécialistes : nous contacter.

Logiciels Digital Research pour Amstrad. Les pros commencent à la maison.

☐ PASCAL/MT PU 649 F
☐ CBASIC Compiler PU 649 F

Nom : ____________________

Adresse : ____________________

Ville : ____________ Code postal : ____________

Contre-remboursement (France uniquement) : + 50 F. Envoi hors métropole + 100 F par produit. FRANCO DE PORT FRANCE METROPOLITAINE

MICROPOOL France 110 bis, avenue du Général Leclerc - 93506 Pantin Cedex France - Tél. : (1) 48.91.65.76

AM 17

GREMLIN

Jack the Nipper

Il est méchant. Il est rusé. Un vrai enfant terrible. Rien ne l'empêche. Jack the Nipper est une terreur qui sème la panique partout! Il fait les blagues que tout le monde aimerait faire! Alors, pourquoi pas prendre son rôle? Servez-vous de votre imagination pour faire tout ce que vous avez toujours voulu faire sans jamais oser (HYPOCRITE!!!). Sautez sur des objets, ramassez les pour les laisser tomber, improvisez avec votre lance-boulettes pour des effets spéciaux, et n'oubliez surtout pas de klaxonner pour faire peur au chat.

Avenger
(Way of the Tiger II)

Pour commencer c'était "The Way of the Tiger", un jeu classique des arts martiaux dans lequel vous avez du prouver votre force physique pour devenir un "Ninja". Maintenant, il faut faire la preuve de votre agilité intellectuelle dans cette seconde partie de la saga. "Avenger", le jeu d'arcade suprême. Yaemon, le Grand-Maî tre de la Flamme a assassiné votre père nourricier. Vous avez juré au Dieu Kwon de prendre vengeance de ce meurtre terrible et de retrouver les rouleau de parchemin sacrés. Le succès dépend entièrement de la rapidité de vos réactions, de votre courage et de vos forces intellectuelles – surtout dans le grand combat final. Ce n'est certainement pas un jeu pour les timorés – alors bonne chance!

Future Knight

Levez-vous, Sire Randolphe, et relevez le défi de la mort qui est arrivé à la belle Amélie. Elle a été saisie de SPEBOLT le Terrible. Vous venez de recevoir un signal de détresse interdimensional du vaisseau galactique S.S. Rustbucket – mettez alors votre complet d'attaque Omnibott Marque IV et allez à la poursuite de ceux qui l'ont fait prisonnière. Vous devez combattre l'ennemi sur les 20 niveaux terrifiants de la planète et pénétrer dans la forteresse de SPEBOLT. C'est là où se décidera le sort de votre Amélie – êtes vous assez agile et courageux pour vous battre en duel avec le terrible Henchodroid?

Trailblazer

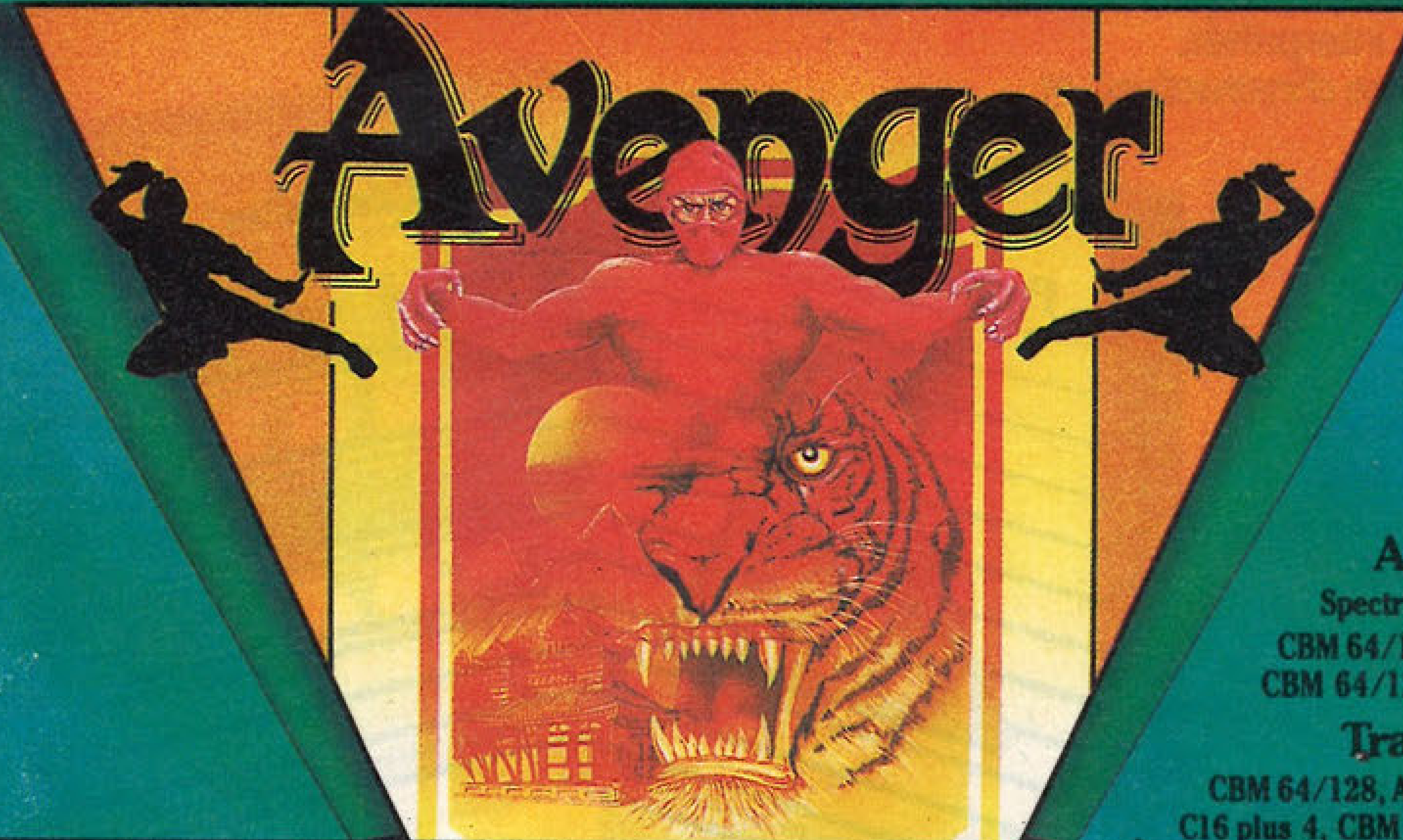
Avez-vous le courage de vous propulser à vitesse éclair dans l'inconnu? Ce voyage vous poussera à la limite de vos réflexes, et c'est surtout pas un voyage de plaisir. Décalez-vous à gauche et à droite pour éviter les failles qui vous menacent partout, autour des carrés mystérieux, des carrés qui vous feront accélérer ou ralentir ou sauter – quelquefois avec des conséquences fatales. Faites bien attention au temps qui vous est imparti – plus vite que vous achevez votre tâche, plus vous gagnez.



Jack the Nipper
CBM 64/128, Amstrad, MSX, Spectrum, CBM 64/128 & Amstrad (disc)

Future Knight
CBM 64/128, Amstrad, MSX, Spectrum, C16 plus 4, CBM64/128 & Amstrad (disc)







Avenger
Spectrum, C16 plus 4, CBM 64/128, Amstrad, MSX, CBM 64/128 & Amstrad (disc)

Trailblazer
CBM 64/128, Amstrad, MSX, Spectrum, C16 plus 4, CBM 64/128 & Amstrad (disc)



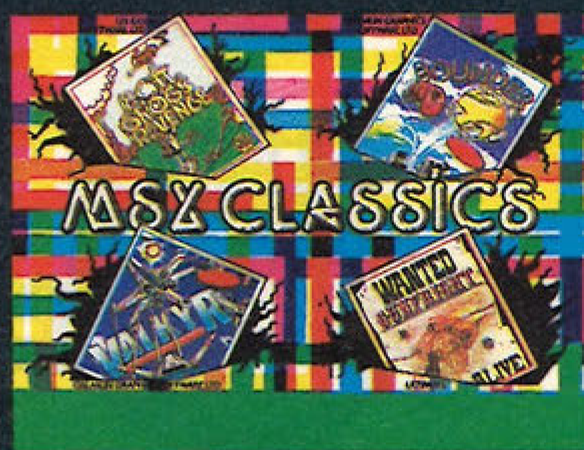
Zzap Sizzlers CBM 64/128
'Z'; Monty on the Run; Bounder; Starquake.



Crash Smashes
Monty on the Run; Sweevo's World; Bounder; Starquake.



Amtix Accolades Amstrad
Monty on the Run; Sweevo's World; Bounder; Starquake.



MSX Classics MSX
Grog's Revenge; Gunfight; Valkyr; Bounder.

Gremlin Graphics Software Ltd.,
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: (0742) 753423

Suite de la page 88

```
    If (Reponse<>'') Then Begin
       I:=0;
       For J:=1 To Nbenr Do Begin
           If Pos(Reponse,FichierM[J].Titre)>0 then Begin
              I:=J;
           end;
       End;
    End;

End; { fin procedure Trouve }

{-------------------------------------------------------------------}

Procedure Enregistre;
Begin
   With Fiche Do Begin
      FichierM[I].Titre    := Titre;
      FichierM[I].Auteur   := Auteur;
      FichierM[I].Genre    := Genre;
      FichierM[I].Edition  := Edition;
      FichierM[I].DatePret:= DatePret;
      FichierM[I].NomPret  := Nompret;
      End; { pour With }
End; { fin procedure Enregistre }

{-------------------------------------------------------------------}

Procedure Entree;
Begin
Clrscr;
      Writeln('Creation d''un enregistrement');
      Writeln;
      Saisie;
Writeln;
Write('accord pour enregistrer (oui-non) =');
Readln(Choix);
If Choix>='a' Then Choix:=Chr(Ord(Choix)-32);
if Choix='O' Then Begin
   Nbenr:=Nbenr+1;
      I:=Nbenr;
      Enregistre;
   Modif:=True;   { permet de re-ecrire le fichier en fin de travail }
   End            { pour Then }
else
   suite;
End; { fin procedure entree }

{-------------------------------------------------------------------}

Procedure Detruit;
Begin
   Clrscr;
   Writeln('Donner les 10 premiers caracteres du titre a detruire');
   Writeln('( Ou ''Retour'' pour fin )');
   Readln(Reponse);
   If (Reponse<>'') Or (Nbenr=0) Then Begin
     For i:=1 To Nbenr Do Begin
        if pos(reponse,FichierM[I].Titre)>0 then Begin
           Writeln;
           EcritLigne;
           Writeln;
           Write('accord pour suppression (oui-non) = ');
           Readln(Choix);
           If Choix>='a' then Choix:=Chr(Ord(choix)-32);
           If Choix='O' then Begin
              if Nbenr=1 then Nbenr:=0
              else if I=Nbenr then Nbenr:=Nbenr-1
                   else begin
                      With FichierM[I] Do Begin
                         Titre   :=FichierM[Nbenr].Titre;
                         Auteur  :=FichierM[Nbenr].Auteur;
                         Genre   :=FichierM[Nbenr].Genre;
                         Edition :=FichierM[Nbenr].Edition;
                         DatePret:=FichierM[Nbenr].DatePret;
                         NomPret :=FichierM[Nbenr].Nompret;
                         Nbenr:=Nbenr-1;
                         Modif:=True;
                      end;
                   end;
              end; { fin de choix='O' }
           end;
        end;
     end; { fin traitement reponse <> nulle }
     Suite;
End; { fin procedure detruit }

{-------------------------------------------------------------------}

Procedure Pret;
Begin
   Clrscr;
   Writeln('Pret d''un livre');
   Writeln;
   Trouve;
   If I<>0 Then Begin
      Ecritligne;
      If Accord Then Begin
         Writeln;
         Write('Jour (1,31)  = ');
         Readln(Jour);
         Write('Mois (1,12)  = ');
         Readln(Mois);
         Write('Annee (86...)= ');
         Readln(Annee);
         If ((Jour>=1) And (Jour<=31)) And ((Mois>=1) And (Mois<=12)) And
            ((Annee>85) And (Annee<100)) Then Begin
            Date:='';
            Str(Jour,Reponse);
            Date:=Date+Copy('00'+Reponse,Length('00'+Reponse)-1,2);
            Str(Mois,Reponse);
            If Length(Reponse)=1 then Date:=Date+'0'+Reponse Else Date:
            =Date+Reponse; Str(Annee,Reponse);
            Date:=Date+Reponse;
            FichierM[I].Datepret:=Date;
            Writeln('Nom de l''emprunteur (20 car)');
            Readln(FichierM[I].NomPret);
            Modif:=True;
            End;
         End;
      End;
   Suite;
End; { fin procedure pret }

{-------------------------------------------------------------------}

Procedure Retour;
Begin
   Clrscr;
   Writeln('Retour d''un livre');
   Writeln;
   Trouve;
   If I<>0 Then Begin
      Ecritligne;
      If Accord Then Begin
         FichierM[I].DatePret:='';
         Modif:=True;
         End;
      End;
   Suite;
End; { fin procedure retour }
```

```
{---------------------------------------------------------------}

Procedure Impression;
Begin
Clrscr;
if Nbenr=0 Then
  Writeln(Lst,'Fichier vide')
Else
  IF Nbenr>1 THEN
    Writeln(Nbenr:4,' Enregistrements')
    ELSE
    Writeln(Nbenr:4,' Enregistrement');

  For I:=1 To Nbenr Do Begin
    EcritLigne;
  end; { de for }
Suite;
End; { fin procedure impression }

{---------------------------------------------------------------}

Procedure ListePret;
Begin

Clrscr;
Writeln('Liste des livres pretes');
Writeln;

For I:=1 To Nbenr Do Begin
   With FichierM[I] Do Begin
      If DatePret>'' Then Begin
         Val(Copy(DatePret,1,2),Jour,J);
         Val(Copy(DatePret,3,2),Mois,J);
         Val(Copy(DatePret,5,2),Annee,J);
         Writeln( Titre:32,' le: ',Jour:2,'/',Mois:2,'/',Annee:2,' A: ',
         NomPret:20); end;
   End;
End;

Suite;
End; { fin procedure listepret }

{---------------------------------------------------------------}

Procedure Modification;
Begin

  Clrscr;
  Writeln('Modification d''un enregistrement');
  Writeln;

  Trouve;
  If I<>0 Then Begin
    Ecritligne;
    If Accord Then Begin
       Writeln('Entrez le nouvel enregistrement');
       Saisie;
    Writeln;
    if Accord Then Enregistre;
    Modif:=True;
    End;
  End;
  Suite;
End; { fin procedure modification }

{---------------------------------------------------------------}

Begin              { programme principal
----- }
                   { lecture du fichier contenu de la bibliotheque }
Assign(Fichier,'LIVRES.PS'); { livres de Pierre S..... }
Reset(Fichier);

Nbenr:=0;
Modif:=False;
While Not Eof(Fichier) Do Begin  { <----! }
  Read(Fichier,Fiche);           {      ! }
    Nbenr:=Nbenr+1;              {      ! }
    Enregistre;                  {      ! }
    End; { <-------------------------! }

Repeat

  Clrscr;              { efface ecran, curseur en haut a droite }
  Writeln('          GESTION DE BIBLIOTHEQUE');
  Writeln('          =======================');
  Writeln('           ',Nbenr:3,' Enregistrement(s)');
  Writeln;
  Writeln('Detruit......(D)');
  Writeln('Entree.......(E)');
  Writeln('Impression...(I)');
  Writeln('Liste pret...(L)');
  Writeln('Modification.(M)');
  Writeln('Pret.........(P)');
  Writeln('Retour.......(R)');
  Writeln('Fin travail..(F)');

  Writeln;
  Write('Votre choix....= ');
  Readln(Choix);

  IF Choix>='a' Then Choix:=Chr(Ord(Choix)-32);
                   { conversion en majuscule }

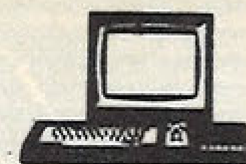
  If Not(Choix In Cde)
  Then Begin
       Writeln('Commande inconnue, reprendre votre choix');
       Suite;
     end;
  Case Choix Of
    'E' : Entree;
    'D' : Detruit;
    'P' : Pret;
    'R' : Retour;
    'L' : ListePret;
    'I' : Impression;
    'M' : Modification
  End;             {fin de case }

Until Choix='F';    {repete entre REPEAT..UNTIL tant que F n'est pas donne}

Close(Fichier);      { fermeture fichier }

If Modif Then Begin  { <-----------------------!}
  Rewrite(Fichier); { ouverture pour ecriture !}
writeln('ecriture fichier');  {              !}
  For i:=1 To Nbenr Do Begin { nb enregistrem !}
    With Fiche Do Begin { fiche. en commun   !}
    Titre     := FichierM[I].Titre;     {    !}
    Auteur    := FichierM[I].Auteur;    {    !}
    Genre     := FichierM[I].Genre;     {    !}
    Edition   := FichierM[I].Edition;   {    !}
    DatePret  := FichierM[I].DatePret;  {    !}
    NomPret   := FichierM[I].NomPret;   {    !}
    end;  { fin de mise en commun de fiche.  !}
  Write(Fichier,Fiche); { ecriture fichier.  !}
  end;           { fin boucle For           !}
Close(Fichier);  { fermeture apres ecriture !}
end; { <-----------------------------------------!}

End.             { fin programme principal }
```



MATHEZ VOTRE AMSTRAD

Résolution d'équations aux deuxième et troisième degrés

Certains lecteurs ont formulé le souhait de ne plus prendre leur ordinateur dans le seul but d'un instrument ludique ; voici donc une rubrique de mathématiques appliquées à l'Amstrad. Nous nous efforcerons d'aborder le maximum de choses en évitant cependant d'être exhaustif sur chaque sujet.

Ce mois, nous n'aborderons que les résolutions d'équations du second et troisième degré. Soit une équation du second degré du type $ax+bx+c=0$:

On calcule d'abord le discriminant de l'équation : $d=b-4ac$; puis on examine le signe de d :

- Si $d=0$ alors $x_1=x_2=-\frac{b}{2a}$
- Si $d>0$ alors $x_1=\frac{-b+\sqrt{d}}{2a}$, $x_2=-\frac{-b\text{-}\sqrt{d}}{2a}$
- Si $d<0$ alors $x_1=\frac{-b+j\sqrt{-d}}{2a}$, $x_2=\frac{-b-j\sqrt{-d}}{2a}$

Maintenant pour une équation du type $ax+bx+cx+d=0$: on divise par a : $x+fx+gx+h=0$ avec :

$f=\frac{b}{a}$; $g=\frac{c}{a}$; $h=\frac{d}{a}$.

Puis on calcule p et q tels que :

$p=g-\frac{f^2}{3}$, $q=h-\frac{fg}{3}+2\left(\frac{f}{3}\right)^3$

pour enfin avoir le discriminant :

$d_1=\frac{4p^3+27q^2}{27}$.

Examinons son signe :

- Si $d_1=0$ alors $x_1=2\sqrt[3]{-\frac{q}{2}}-\frac{f}{3}$

$$x_2=-\sqrt[3]{-\frac{q}{2}}-\frac{f}{3}$$

- Si $d_1>0$ alors $x_1=\sqrt[3]{\frac{-q+\sqrt{d_1}}{2}}+\sqrt[3]{\frac{-q-\sqrt{d_1}}{2}}-\frac{f}{3}$
- Si $d_1<0$ alors $x_1=\sqrt{\frac{-4p}{3}}\cos F-\frac{f}{3}$

$$x_2=\sqrt{\frac{-4p}{3}}\cos\left(F+\frac{2\pi}{3}\right)-\frac{f}{3}$$

$$x_3=\sqrt{\frac{-4p}{3}}\cos\left(F+\frac{4\pi}{3}\right)-\frac{f}{3}$$

avec $F=\frac{1}{3}\text{Arc cos}\left(\frac{3q}{2p}\sqrt{-\frac{3}{p}}\right)$

Le programme suivant fait exactement les calculs précédents. On notera cependant que l'Amstrad n'a pas la fonction Arc cos (x). On a donc utilisé la relation :

$\text{Tg (Arc cos x)}=\epsilon\frac{\sqrt{1-x^2}}{x}$ avec $\epsilon=\pm 1$.

Par suite $x=\text{Arc tg}\ \epsilon\frac{\sqrt{1-x^2}}{x}$

$=\text{Arc tg}\ \epsilon\sqrt{\frac{-d_1}{q}}$

après transformations.

- Si $\frac{3q}{2p}<0$ alors $F=\pi+\text{Arc tg}\frac{\sqrt{-d_1}}{q}$
- Si $\frac{3q}{2p}>0$ alors $F=\text{Arc tg}\sqrt{\frac{-d_1}{q}}$

On remarque aussi que l'ordinateur n'accepte pas x| pour x négatif ; on a donc pris le signe de x pour le multiplier à la racine cubique de sa valeur absolue, ce qui donne x| remplacé par sgn (x) abs (x)| avec x négatif ou positif.

L'ordinateur calculant avec une précision extrême, il est préférable d'arrondir les résultats à l'ordre 5 : ROUND (x,5), ce qui est largement suffisant.

D'autre part le sous-programme en 360 a l'avantage d'afficher les entrées mais surtout de les garder en mémoire par un dimensionnement DIM a(de), de étant dépendant du degré du polynôme.

Exemples : pour le second degré pour $a=2$; $b=-1$; $c=6$ on a $x_1=0.25+i\times 1.71391$; $x_2=0.25-i\times 1.71391$ pour $a=1$; $b=-3$; $c=2$ on a $x_1=1$; $x_2=2$ pour $a=1$; $b=-4$; $c=4$ on a $x_1=x_2=2$ pour le troisième degré pour $a=1$; $b=2$; $c=2$; $d=6$ on a $x_1=-2.27817$ pour $a=1$; $b=0$; $c=-3$; $d=0.5$ on a $x1=0.16$; $x_2=-1.81$; $x_3=1,16$ pour $a=1$; $b=-4$; $c=-3$; $d=18$ on a $x_1=-2$; $x_2=3$.

Guillaume Ponticelli

```
10 '********************************
20 '***resolutions d'equations*****
30 '*****du 2nd et 3ieme degre*****
40 '********par ponticell.g********
50 CLS:CLEAR
60 LOCATE 3,3:PRINT "Entrees des coeffic
ients"
70 LOCATE 6,11:INPUT "degre du polynome"
;de:CLS
80 IF de>3 THEN 50
90 ON de GOTO 100,120,190
100 LOCATE 7,10:PRINT "vous pouvez le fa
ire vous meme paresseux!":FOR i=1 TO 200
0:NEXT:CLS:CLEAR:GOTO 70
110 'equation du 2nd degre
120 n=4:GOSUB 360
130 IF a(2)=0 THEN 100
140 d=a(1)^2-4*a(2)*c
150 IF d=0 THEN LOCATE 10,8:PRINT "solut
ion double x1=x2=";-a(1)/2/a(2):GOTO 420
160 IF d>0 THEN LOCATE 10,8:PRINT "x1=";
(-a(1)-SQR(d))/2/a(2):LOCATE 10,10:PRINT
 "x2=";(-a(1)+SQR(d))/2/a(2):GOTO 420
170 IF d<0 THEN PRINT "solution complexe
":PRINT:PRINT "x1=";-a(1)/2/a(2);"+i";RO
UND(SQR(-d)/2/a(2),5):PRINT:PRINT "x2=";
-a(1)/2/a(2);"-i";ROUND(SQR(-d)/2/a(2),5
):GOTO 420
180 'equation du 3ieme degre
190 n=4: GOSUB 360
200 IF a(3)=0 THEN 140
210 f=a(2)/a(3):g=a(1)/a(3):h=c/a(3)
220 p=g-((f^2)/3):q=h-f*g/3+2*((f/3)^3)
230 d1=ROUND((4*(p^3)+27*(q^2))/27,5)
240 IF d1=0 THEN LOCATE 10,8:PRINT "x1="
;SGN(-q/2)*2*((ABS(-q/2))^(1/3))-f/3:LOC
ATE 10,10:PRINT "x2=";SGN(-q/2)*-((ABS(-
q/2))^(1/3))-f/3:GOTO 420
250 IF d1>0 THEN 260 ELSE 290
260 z1=SGN(-q+SQR(d1))*(ABS(-q+SQR(d1))/
2)^(1/3):z2=SGN(-q-SQR(d1))*(ABS(-q-SQR(
d1))/2)^(1/3)
270 LOCATE 10,8:PRINT "x1=";ROUND(z1+z2-
f/3,5)
280 GOTO 420
290 r=SQR(-4*p/3):s=f/3:RAD
300 IF 3*q/2*p<0 THEN th=(PI+ATN(SQR(-d1
)/q))
310 IF 3*q/2*p>0 THEN th=ATN(SQR(-d1)/q)
320 LOCATE 10,8:PRINT "x1=";r*COS(th*1/3
)-s
330 LOCATE 10,10:PRINT "x2=";r*COS((th+2
*PI)/3)-s
340 LOCATE 10,12:PRINT "x3=";r*COS((th+4
*PI)/3)-s
350 GOTO 420
360 'entrees des coefficients
370 DIM a(de)
380 LOCATE 11,n:PRINT "coefficients de x
^";de:INPUT a(de)
390 n=n+2:de=de-1
400 IF de=0 THEN LOCATE 11,n:PRINT "cons
tante":INPUT c:CLS:RETURN
410 GOTO 380
420 LOCATE 1,25:PRINT "Voulez vous une a
utre operation(o/n)":a$=INKEY$:IF a$=""
THEN 420
430 IF a$="o" THEN 50
440 CLS:NEW
```

HITS AMSTRAD

SUPER CYCLE

EPYX™

ONE

E.H. SERVICES

DES LOGICIELS D'ENFER !

DISTRIBUE PAR

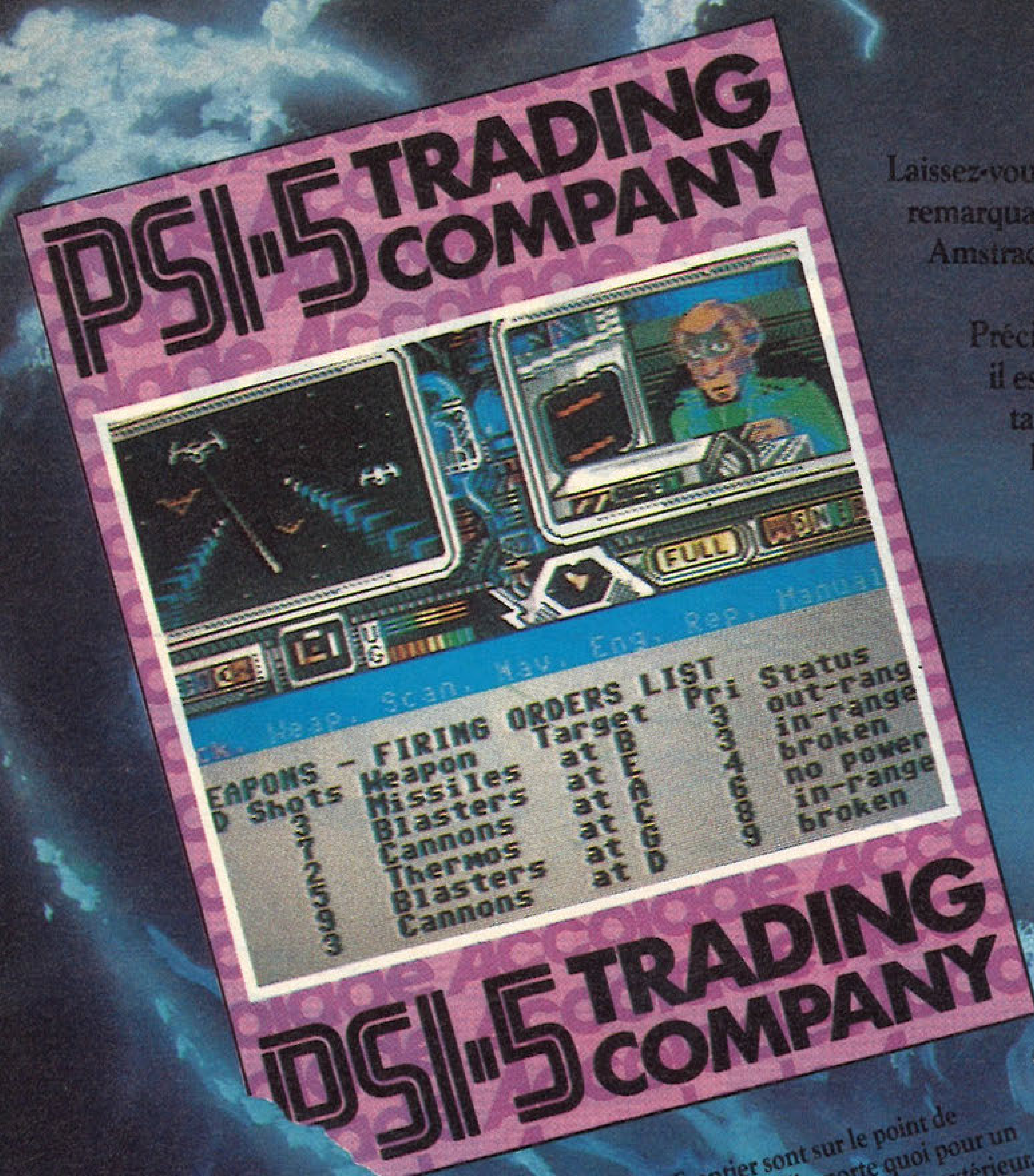


c/o CADRES

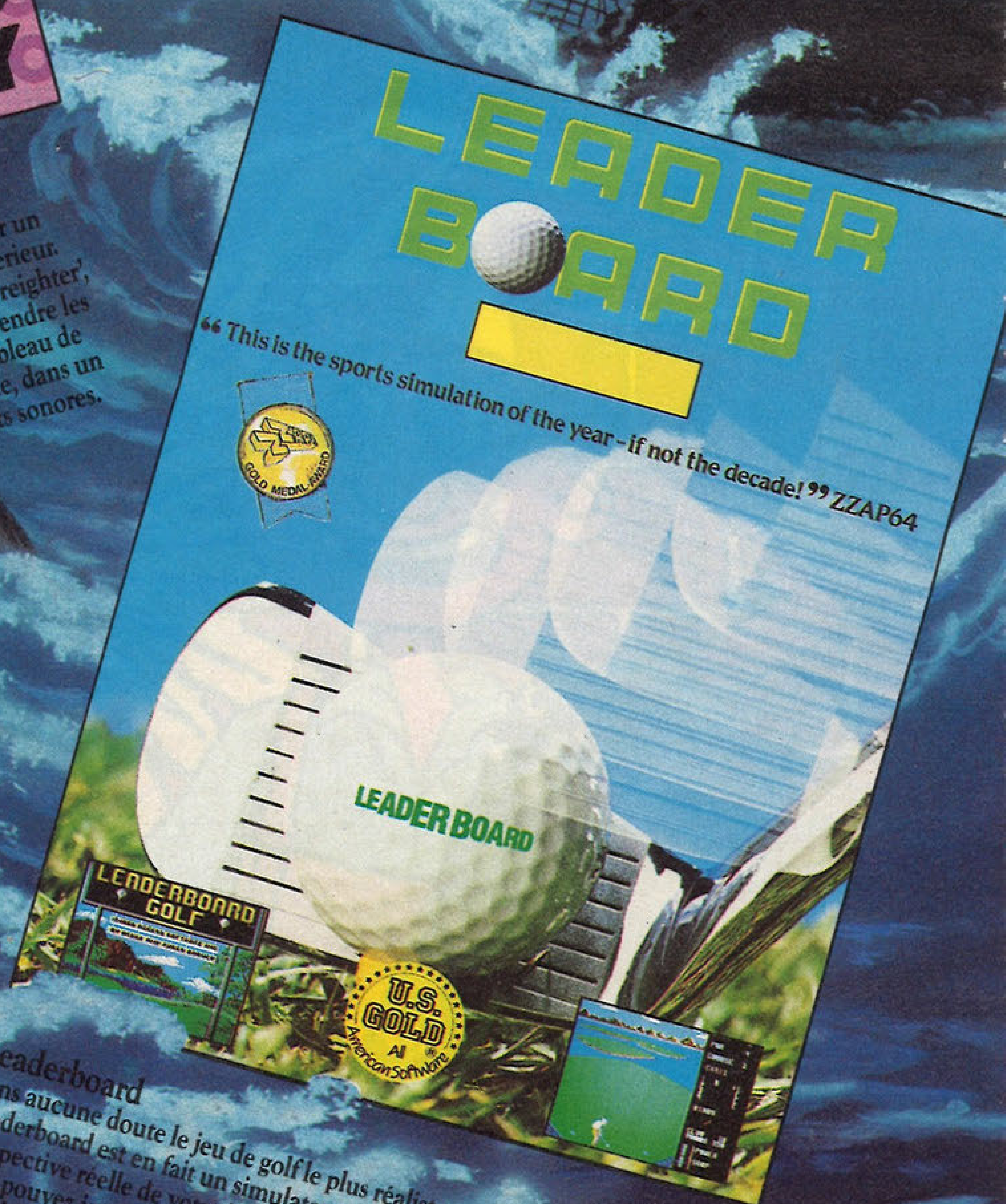
A Hurricane o[f] Soft[ware]

Laissez-vous emporter dans un tourbillon de panique et d'action avec cette remarquable collection de programmes rassemblés pour votre ordinateur Amstrad.

Précision et adresse, vitesse et réflexe, vivacité et ingénuité, voilà de quoi il est question dans ces toutes dernières versions. Quels que soient vos talents, vous aurez bien du mal à garder le dessus dans cet ouragan de logiciels.

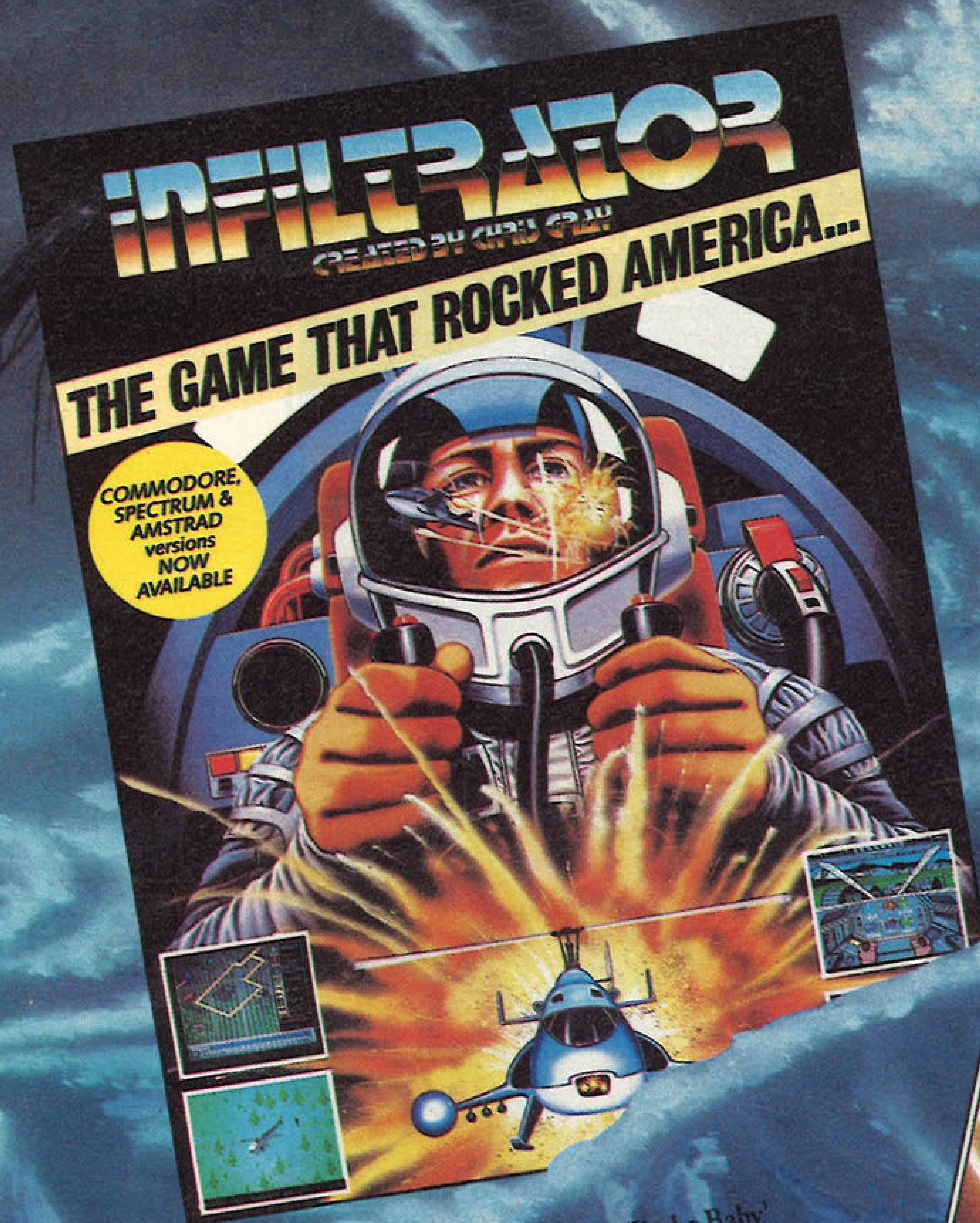


PSI.5
Les habitants de Parvin Frontier sont sur le point de mourir de faim et et donneraient n'importe quoi pour un vaisseau rempli de nourriture venant du monde extérieur. En tant que capitaine de vaisseau spatial 'Space Freighter', vous choisissez de relever le défi et de prendre les commandes de ce vaisseau dont le tableau de bord est le meilleur du 35ème siècle, dans un jeu rempli de graphiques et d'effets sonores.
Amstrad: cassette et disquette
Spectrum: cassette



Leaderboard
Sans aucune doute le jeu de golf le plus réaliste parmi ceux disponibles, Leaderboard est en fait un simulateur qui vous offre une vue en perspective réelle de votre jeu de golf. Avec ses trois niveaux de difficulté, vous pouvez jouer en amateur ou en professionnel en expérimentant les joies, les regrets et l'atmosphère des tournois de golf.
Amstrad: cassette et disquette
Spectrum: cassette

of Scintillating ...ware



Infiltrator

Vous êtes cette fois le Capitaine Johny 'Jimbo Baby' Mcgibbits plus connu sous le nom 'd' infiltrator'. Dans votre hélicoptère d'attaque Gizmo ADHX-1 Whizzband Enterprises, vous devez réussir 3 missions : survoler le territoire ennemi et vous poser en secret, vous infiltrer dans la base ennemi pour photographier ou détruire un ou plusieurs objets, puis retourner à votre base pour la prochaine mission.

Amstrad: cassette et disquette
Spectrum: cassette



Revolution

Un jeu animé exclusif en 3D qui vous met aux commandes de Rollerball, une boule qui roule et rebondit pour éviter les innombrables dangers menant la résolution d'énigmes aussi passionnantes que complexes. Il y a plusieurs façons de résoudre chaque énigme, et les solutions diminuent à mesure que vous progressez dans les différentes étapes...

Amstrad: cassette et disquette
Spectrum: cassette

US Gold (France) SARL, BP
3 Zac de Mousquette. 06740 Châteauneuf de Grasse
Tel: 9342 7144.



Le Shareware pour MS-DOS

Ou « Comment devenir millionnaire grâce au piratage... légalement »

Si un éditeur informatique vous dit : « Les protections anti-copie finissent par coûter aussi cher que les programmes eux-mêmes », l'acheteur vous répondra « Les logiciels professionnels coûtent très cher », et il n'aura pas tord. Pour donner un exemple, citons les tableurs, ou « calcs », qui coûtent facilement dans les 2 000 F, et bien plus dès qu'ils ont le moindre petit « plus ». On peut imaginer l'escalade qui résulte de ces considérations : l'éditeur prévoit les ventes qu'il manquera à cause du piratage, et augmente son prix en conséquence. Quand l'acheteur veut se procurer le logiciel, le prix en magasin l'en dissuade. Et que fait-on lorsqu'on veut un logiciel sans le payer ? On le pirate. On fait grossir les chiffres du piratage, l'éditeur achète une nouvelle protection plus efficace contre le piratage, ce qui augmente le prix du logiciel, etc.

Sentant que ce système ne mènerait pas loin, des Américains ont eu une idée qui au premier abord paraît absurde : créer des logiciels de classe professionnelle, encourager leur piratage, et devenir millionnaire en les vendant 250 F. On se dit que le soleil doit taper fort en Californie... Et bien non, ces « Businessmen-programmeurs » venaient d'inventer le SHAREWARE (prononcer « chèrouair ») ou « user supported software », qui peut se traduire par « Logiciel à participation volontaire ».

Le principe

Voici concrètement comment procèdent ces auteurs : ils écrivent un logiciel performant, à vocation professionnelle. On ne rencontre que peu de logiciels de jeu en shareware. La finition effectuée, ils rédigent à l'aide d'un traitement de texte une documentation complète et très didactique, puis la transfèrent sur la disquette sous forme d'un fichier ASCII. La personne qui reçoit ensuite une disquette du logiciel n'a plus qu'à imprimer ce fichier. La mise en page fait qu'en détachant ensuite les feuilles du papier listing, on obtient un manuel très bien présenté. Celui-ci peut comporter jusqu'à 150 pages. (Alors un conseil : ne le sortez pas sur une imprimante à marguerite !)

Lorsqu'on lance le programme, la page de présentation comporte une phrase du style : « si ce logiciel vous est utile, envoyez 35 $ à : » puis viennent le nom et l'adresse de l'auteur. Voilà donc le principe : on ne paie qu'après avoir essayé complètement le logiciel, donc si on est satisfait. Et en dernière page du manuel il y a même une facture-bon de garantie à remplir et à renvoyer avec son chèque afin d'être tenu au courant de la sortie des « updates » (des versions améliorées) et parfois afin de recevoir un manuel broché plus complet. Il est bien spécifié dans la documentation qu'on est prié de copier le logiciel afin de le diffuser auprès d'autres utilisateurs. C'est fou, non ?

Les petites sommes font les gros comptes en banque

« 250 balles par logiciel, c'est pas cher, mais si on peut l'avoir légalement pour 0 Francs, c'est moins cher que pas cher, et ces auteurs sont des imbéciles ». Voilà ce qu'on est tenté de dire. Mais prenons le problème à l'envers : l'auteur expédie une dizaine de disquettes aux clubs d'informatique, et ces quelques disquettes vont, par duplications successives au cours d'échanges, donner naissance à des dizaines voir des centaines de milliers de copies du logiciel. Ces chiffres sont réels, un exemple sera donné après. Ainsi, aucun frais de mode d'emploi, de réseau de distribution, de duplication, de protection anti-copie ou d'emballage ne sont nécessaires. Il suffit de quelques disquettes et la mécanique se met en marche. Mais les gens envoient-ils l'argent lorsqu'ils sont contents du logiciel ? Ça, on en parlera au prochain paragraphe. Car là, on va parler de PC-FILE, une gestion de fichier très complète et très souple, bien plus rapide que dBase II, et plus facile à utliser. PC-FILE a été diffusé en shareware à partir de 1982, et une dizaine de nouvelles versions se sont succédées. En 1985, plus de 120 000 personnes ou sociétés avaient expédiées les 49 $ (environ 350 F) à l'auteur. Un petit calcul... oui, ça a rapporté 42 000 000,00 F, 42 millions de francs à Jim Button. Ça a dû lui permettre d'arrondir ses fins de mois...

Ce n'est pas tout ! Si on compte deux personnes qui paient pour trois qui utilisent le logiciel (et encore, on est optimiste) on arrive à un minimum de 180 000 personnes qui utilisent ou ont utilisé PC-FILE. C'est un chiffre qui a de quoi laisser rêveur plus d'un éditeur !

Et revoici l'éternel problème français

Le « Hic », c'est que si vous faites la même chose en France, vous risquez de ne même pas pouvoir rembourser vos disquettes. La mentalité américaine est aux antipodes de celle des Français. C'est comme ça ! Et comme nos voisins européens ne sont pas tellements différents, le shareware américain y est aussi très apprécié, mais peu payé.

Des associations servent de contact en Europe, et mettent à la disposition de leurs adhérents ces programmes. On peut citer OUF (Ordinateur Utilisateurs France) (BP 62, 75261 PARIS CEDEX) ou AB Soft, PC Ug... qui possède une grande bibliothèque de softs pour MS-DOS, et qui compte plus de 1 500 membres. On peut obtenir dans ces clubs des renseignements concernant les logiciels en shareware, qui sont des conseils ou des astuces communiqués par d'autres utilisateurs professionnels.

Donc les Européens aiment beaucoup le shareware, mais les Américains en ont assez de recevoir au maximum une dizaine de mandats par trimestre et pour toute l'Europe. Aussi ont-ils décidé de ne plus diffuser le shareware hors des États-Unis. Avec l'extension du marché, grâce à l'Amstrad PC, on peut espérer qu'ils reviendront sur leur décision. Mais si les Français ne changent pas d'attitude, le shareware ne sera bientôt plus qu'un vague souvenir.

La qualité des logiciels

Pour avoir une petite idée de la qualité de ces logiciels, sachez que l'un d'entre eux, PC-WRITE, a été traduit en français et commercialisé sous le nom de

« NATHALIE ». PC-WRITE permet de travailler avec 2 fenêtres, sur deux textes en même temps, possède de nombreux écrans d'aide, supporte toute une liste d'imprimantes et est un des rares logiciels prévu pour piloter les imprimantes LASER. PC-WRITE coûte 50 F à OUF, disquette et port compris. Délirant, n'est-il point ? Mais pensez à envoyer un mandat international si le logiciel vous est utile, sinon, plus de shareware. Ce serait trop bête, non ?

Une chose encore : il ne faut pas confondre shareware et freeware (prononcer « friouair »). Le freeware est constitué de petits programmes, généralement des utilitaires, que des personnes ont écrit pour elles-mêmes, qui sont ensuite donnés aux clubs d'informatique. L'auteur considère que ces programmes peuvent rendre service à d'autres utilisateurs. Il ne faut pas croire que ces logiciels sont nuls parce qu'ils sont gratuits ! Les bibliothèques de Freeware sont de véritables mines d'or, aussi bien pour le bidouilleur que pour l'utilisateur professionnel. La seule chose qu'exigent les auteurs, c'est qu'on n'ôte pas leur nom de leurs programmes. On trouve des disquettes pleines d'utilitaire en freeware dans les associations et à OUF (voir plus haut).

Ne tuons pas la poule aux œufs d'or.

La facilité qu'il y a à ne pas rénumérer les auteurs de shareware risque de priver notre pays de cette possibilité de payer un logiciel professionnel moins cher que l'ordinateur, chose qui est loin d'être évidente surtout avec l'arrivée de l'Amstrad 1512. Entrez donc dans ce système révolutionnaire qu'est le shareware, mais jouez votre rôle. Ne vous contentez pas d'utiliser tel ou tel logiciel, rétribuez son auteur. C'est la meilleure manière pour continuer à avoir à votre disposition un ensemble de logiciels à des prix imbattables. Dans les prochains numéros d'Amstrad Magazine nous testerons certains de ces logiciels.

Pour finir, voici une liste, qui est loin d'être complète, des logiciels en Shareware qui sont disponibles auprès des associations en France :

PC-WRITE 2.5	*: Traitement de texte sophistiqué.*
PC-FILE	*: Gestion de Base de Donnée multicritère indexée.*
PC-CALC II	*: Tableur style Multiplan. Fantastique.*
PC-TALK III	*: Logiciel de communication avec XMODEM. La référence.*
MANAGER PLANNER	*: Gestion d'emploi du temps très complète.*
XLISP	*: Langage LISP orienté intelligence artificielle.*
LADYBUG LOGO	*: Langage LOGO conforme au standard.*
RBBS-PC	*: Messagerie électronique MINITEL/300 Bds complète.*
FIDO	*: Messagerie électronique.*
CREATOR	*: Écrit tout seul votre programme.*
FORTH 83	*: Langage FORTH. Pour les amateurs...*
PROLOG	*: Langage Prolog d'intelligence artificielle.*

Graziel d'Estalenx

CALCUL DE FACTORIELLES EN TURBO-PASCAL

Tout le monde connaît au moins de nom le PASCAL. C'est un langage puissant, rapide dont certaines instructions rappellent celles du Basic. Nos lecteurs assidus lisent certainement la rubrique initiation à TURBO PASCAL : nous avons décidé de leur proposer des petites routines pratiques.

Le Turbo Pascal est un utilitaire conçu par Borland permettant une programmation aisée en Pascal par l'intermédiaire du CP/M. Il est même possible grâce à cet utilitaire de créer une nouvelle commande CP/M. Il suffit pour cela de positionner l'option de compilation sur Com ce qui aura pour effet de compiler le programme non pas en mémoire, mais directement sur la disquette sous le nom XXXXXX.COM que vous pourrez alors utiliser directement sous CP/M.

Ce programme en Pascal calcule la factorielle d'un nombre entier, positif pouvant être assez grand (la factorielle de n est notée n ! et est égale à n*(n−1)*(n−2)*...*3*2).

Normalement, en pascal comme en basic, dès que l'on demande la factorielle d'un nombre supérieur à 33, l'ordinateur renvoie un superbe message Overflow.

Une astuce permet malgré tout de combler cette lacune et elle est valable aussi bien en basic qu'en pascal. Cette astuce réside dans l'algorithme du programme et est vraiment très simple sans pour autant être évidente. Il est évident qu'une boucle est nécessaire pour ce calcul (boucle du type For Next en basic). Supposons qu'à chaque passage, le résultat soit mis dans la variable R. Il suffit de regarder si R est supérieure à 10 et, dans ce cas, de la diviser par 10 puis de recommencer ce test jusqu'à ce que R soit inférieure à 10. A chacune de ces divisions, on incrémente l'exposant (puissance de 10 notée xxx E xx où E signifie exposant). Il ne reste plus à la fin du programme qu'à afficher la valeur de R ainsi que celle de l'exposant.

La structure de ce programme est classique, on reconnaît les blocs de définition des variables ainsi que les boucles imbriquées dans le bloc principal.

Lors de l'affichage du résultat, on utilise la fonction de formatage d'un réel qui améliore la présentation. r:1:10 dans le dernier writeln signifie : afficher le contenu de la variable r, un chiffre avant la virgule et 10 chiffres après celle-ci.

Eric Mistelet

```
(* PROGRAMME DE CALCUL DE GRANDES FACTORIELLES *)

program grdfacto;

var r,e:real;
  n,i:integer;

begin
  clrscr;
  r:=1;
  e:=0;
  write('Nombre:');
  readln(n);
  n:=abs(n);
  if n=0 then
    n:=1;
  for i:=1 to n do
    begin
      r:=r*i;
      while r>=10 do
        begin
          r:=r/10;
          e:=e+1;
        end;
    end;
  writeln(n,'!=',r:1:10,'E',e:5:0);
end.
```

CHAINE COMPACT-DISC LASER
elle va faire jazzer.



4490F*
la chaîne complète



La nouvelle chaîne Amstrad Midi CD-1000 va faire du bruit dans le monde de la haute fidélité.
Et une sacrée musique dans vos oreilles.
Pour 4490 F Amstrad offre un ensemble esthétique et de faible encombrement réunissant le meilleur de la technologie actuelle :

- un lecteur de compact-disc à laser, le sommet de la qualité musicale, avec toutes les fonctions automatiques nécessaires,
- un double lecteur enregistreur de cassettes compatible bandes ferro, chrome métal etc.,
- une platine tourne disque à cellule magnétique, (33 et 45 tours)
- un tuner PO, GO et FM stéréo,
- un amplificateur stéréo de 2 X 20 watts musicaux avec équaliseur graphique,
- 2 enceintes compactes à haute définition.

Une seule prise à brancher et vous voilà prêt à savourer et à enregistrer** TOUTES les sources musicales actuelles.
Amstrad Midi CD-1000 : la musique, toute la musique, dans toute sa pureté.

- La même chaîne existe en meuble rack avec 2 enceintes de grande taille Amstrad Compact CD-2000 : 4990 F.

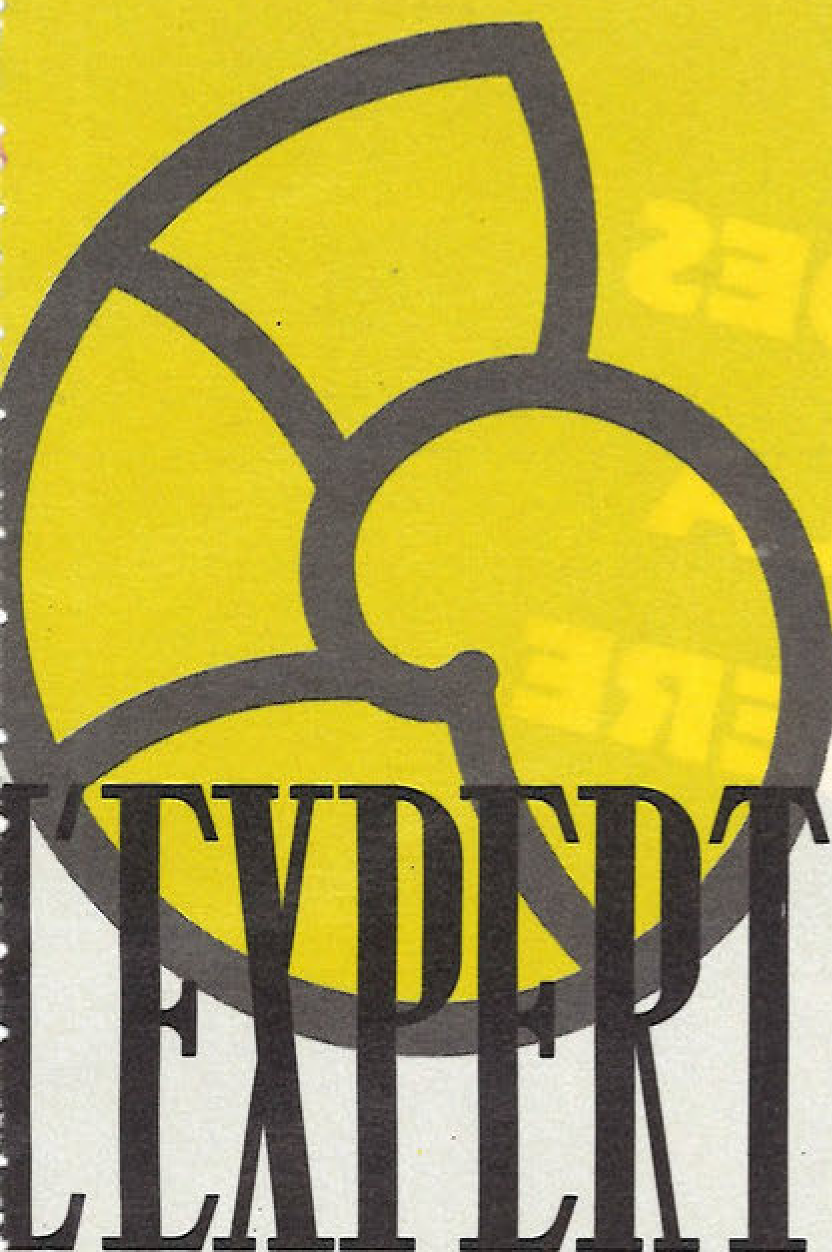
** Prix public généralement constaté.*
***La loi n'autorise la copie que pour l'utilisation personnelle.*

AMSTRAD
LE MORDANT TECHNOLOGIQUE

Merci de m'envoyer une documentation complète sur les nouvelles chaînes Amstrad Midi CD-1000 et Compact CD-2000.
nom : ____________
adresse : ____________
____
Renvoyez ce coupon à
Amstrad France, BP 12
92312 Sèvres cedex
Ligne consommateurs :
46.26.08.83

CA - 6

Mendès-France. M.C



AVEC "L'EXPERT" REJOIGNEZ LES PIONNIERS DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

L'EXPERT est un progiciel générateur de Systèmes Experts. Il permet de construire, grâce à des connaissances écrites en langage naturel, un système reproduisant le raisonnement d'un Expert humain.

OFFRE RÉSERVÉE aux personnes qui joindront à leur commande un sujet de développement de système dans tout domaine d'expertise :

995 FF TTC Expert 250 règles sur Apple IIC/E
995 FF TTC Expert 250 règles sur Atari 520 ST
695 FF TTC Expert 150 règles sur Amstrad PCW 8256
495 FF TTC Expert 150 règles sur Amstrad CPC 6128
995 FF TTC Expert 250 règles sur MSX 2

Par la suite, les meilleures Bases de Connaissances développées pourront être éditées par INFOGRAMES. **OFFRE VALABLE JUSQU'AU 31 JANVIER 1987**

Renvoyer ce bon et votre sujet à : INFOGRAMES S.A. - 79, rue Hippolyte-Kahn - 69100 VILLEURBANNE.

BON DE COMMANDE



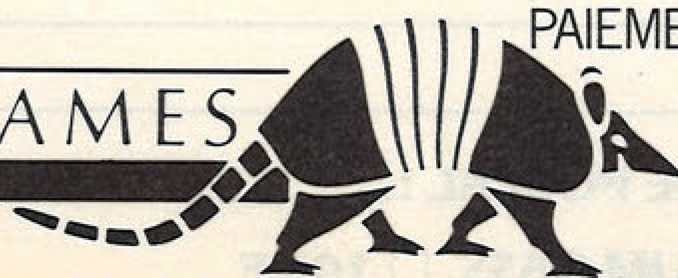
JE DÉSIRE RECEVOIR ______ **EXPERT** SUR ______________ A ______________ FF TTC
SOIT ______________ FF TTC

NOM ______________________ PRÉNOM ______________________

ADRESSE ____

CODE POSTAL __________ VILLE ______________ TÉL. ______________

PAIEMENT JOINT ☐ CCP
☐ CHÈQUE BANCAIRE } A L'ORDRE D'INFOGRAMES
☐ CB N° ______________ DATE EXPIRATION ______________



CI-JOINT MON PROJET DE DÉVELOPPEMENT SIGNATURE :

AM 12

PLUS RAPIDES QUE LA LUMIERE...

LIGHT FORCE

SHOCKWAY RIDER

FTL FASTER·THAN·LIGHT

NOTICES EN FRANÇAIS

DISPONIBLES
AMSTRAD
COMMODORE
SPECTRUM

DISTRIBUTEURS, NOUS CONTACTER



1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil **TEL. 43.39.23.21**

PORT GRATUIT
Règlement par chèque bancaire ou CCP.

NOM : ______________________

ADRESSE : ______________________

VILLE : ______________ **CODE POSTAL :** ______________

SHOCKWAH RIDER ☐ **SPECTRUM CASS.** ☐ **100 F**

AMSTRAD CASS ☐ **110 F** **DISC** ☐ **150 F**

LIGHT FORCE ☐ **COMMODORE CASS** ☐ **110 F** **DISC** ☐ **150 F**

AM 17

NOSTRADABUR : « LE NOSTRADAMUS DE L'ENTREPRISE »

Éditeur : Arobase informatique
Genre : gestion prévisionnelle
Support : disquette
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★

De plus en plus, par les temps qui courent, les petites et moyennes entreprises cherchent à prévoir leur avenir économique et financier. Nostradabur arrive donc à point nommé dans cette conjoncture sociale pour le moins troublée, pour effectuer en un temps raisonnable ce qui aurait demandé des jours et des jours de travail à nos vénérables aïeux.

Nostradabur n'est autre qu'un logiciel de gestion prévisionnelle pour PCW 8256 et 8512 qui, selon ses auteurs s'adresse à toutes les classes d'entreprises désirant établir des prévisions de un à douze mois.
Le coffret à la présentation soignée (serviette en imitation daim), renferme en plus de la disquette programme, une documentation complète bien qu'un peu rébarbative, mais qu'il est néanmoins indispensable de compulser avant de débuter. Ce manuel de trente pages contient la totalité des informations relatives à l'utilisation du logiciel, ainsi que quelques exemples de travaux fictifs qui vous guideront dans votre apprentissage.

Prévisions : pour qui, pourquoi ?

Mettons-nous dans la situation d'un chef d'entreprise ayant sous sa responsabilité une cinquantaine d'employés répartis dans des secteurs d'activité divers. La société en question doit faire face, à un moment donné de l'année, à de fortes dépenses : publicité, promotion importante sur un nouveau produit, etc. Il y a encore quelques années, ce brave homme aurait dû faire appel à un organisme spécialisé, qui durant plusieurs jours aurait statué sur l'état de santé de son entreprise, relevé d'activité à l'appui, pour finalement lui fournir un dossier relatif aux possibilités financières offertes. Cette méthode, bien

```
AROBASE
I N F O R M A T I Q U E

PRESENTE :

NOSTRADABUR
                                   © 1986
AIDE A LA PREVISION

Placez votre disquette de TRAVAIL dans le lecteur A..appuyez sur une touche pour continuer

                                   Drive is A:
```

```
NOSTRADABUR ® : SERVICE COMMERCIAL / SAISIE ... POSTE :          DATE 1186

  DEPENSES ->

 PRODUITS                                                         TOTAUX

 PRODUIT 1                    POSTES DEPENSES COMMERCIALES :

 PRODUIT 2                           0 : DIVERS




                              NUMERO DE VOTRE CHOIX :

 TOTAUX ->
        R-E T O U R   M E N U

                                                           Drive is A:
```

```
NOSTRADABUR ® : SERVICE COMMERCIAL  /  SAISIE DES ACHATS...... DATE : 1186

 PRODUITS         PRIX UNITAIRE                 QUANTITE       TOTAUX

 PRODUIT 1                 24536.00                15000     368040000
 PRODUIT 2        FF

SAISIE DU PRIX UNITAIRE  /  '*' = CORRECTION  /  'R' = MENU   CA.HT.--> 368828600

                     Il reste 1 produit(s) à saisir

                                                           Drive is A:
```

qu'efficace, entraînait d'une part une perte de temps considérable et, d'autre part un investissement tel qu'il ne permettait pas dans le cas de sociétés peu importantes de renouveler l'opération aussi souvent que cela pouvait s'avérer nécessaire.

Aujourd'hui, notre PDG, grâce à Nostradabur, pourra prévoir à plus ou moins longue échéance (douze mois maximum dans le cas d'un PCW équipé de 2 drives, 6 pour un seul drive) et à tout moment, les possibilités d'investissement à venir de son entreprise. Il est bien évident qu'il ne s'agit pas là de la panacée universelle, aucun logiciel quel qu'il soit ne pouvant prévenir d'un « crack » financier ou d'un effondrement des cours. Néanmoins, à cet effet, Nostradabur permet de modifier dans une certaine mesure les calculs prévisionnels effectués, ceci en fonction de l'appréciation personnelle de l'utilisateur. D'après cela, une nouvelle balance est donnée, extraite de la moyenne entre prévisions et modifications.

Voilà exposés en quelques lignes, les buts et les aspirations de ce logiciel dont l'utilité ne devrait plus désormais faire aucun doute dans vos esprits. Passons maintenant à la partie pratique.

Comment ?

Avec Nostradamur, point n'est besoin d'insérer votre disquette système, la face A (protégée) contient à la fois le CP/M et les principaux modules du programme qui sont appelés automatiquement à partir du Basic. Après l'apparition du titre (assez lente d'ailleurs, Basic oblige), vous devez retourner la disquette afin que les modules réservés à la partie travail du programme se trouvant sur la face B, soient à leur tour chargés. Une fois cette opération effectuée, vous parvenez au premier menu, c'est-à-dire le menu des utilitaires. Ce premier menu comporte quatre options dont deux dont la saisie est obligatoire pour le bon déroulement du programme : d'une part la saisie de la date qui, étant donné la vocation prévisionnelle de ce logiciel est évidemment indispensable et d'autre part, la configuration du PCW utilisé (1 ou 2 drives), dont

Les CPC 464, 664, 6128...

... parlent...

... jouent et vous apprennent la musique...





... avec le SYNTHETISEUR VOCAL TMPI.

Le synthétiseur vocal TMPI parle français... comme les Français.
Concurrence inexistante.
Logiciels éducatifs et utilitaires, sortie son sur HP du CPC + exterieure Ø 3,5.
Très facile à utiliser avec le nouveau logiciel VOCA100. A partir du texte simplifié (livré avec démonstration).

• Divers logiciels utilitaires permettent d'obtenir une voix réelle dans vos programmes.
— deux catalogues de 300 mots courants français, **Voca 1/FR** et **Voca 2/FR** (sur disquette ou papier) destinés à être utilisés par **Vocagraphique** ;
— **Vocagraphique** (intégrant **Vocajoint** pour créer des tables de phonèmes), logiciel de visualisation des paramètres vocaux sous forme graphique permettant la création de nouveaux mots et phrases avec une voix réelle.

• Et des logiciels éducatifs (voix réelle) :
— **Vocachiffres,** logiciel d'apprentissage des chiffres de 0 à 9 999 999, niveau cours primaire ;
— **Vocalphabet,** logiciel d'apprentissage de l'écriture et de l'alphabet ;
— **Vocaclavier,** permettant de programmer sans regarder l'écran et de faire parler les touches du clavier, pour non-voyants et débutants programmeurs.
Des amplis/HP mono ou stéréo peuvent être associés au synthétiseur.
Voici les prix de ces matériels et logiciels Techni Musique et Parole Informatique.
— synthétiseur, 499 FF pour cassette et 530 FF pour disquette ;
— logiciels, 145 FF sur cassette et 195 FF sur disquette ;
— enceintes, 110 FF en mono et 220 FF en stéréo ;
— câble rallonge pour la connection d'un lecteur de disquette, sur le 464, 170 FF.
Existent sur d'autres micro-ordinateurs.

... avec MUSIC TUTOR

MUSIC TUTOR permet l'apprentissage du clavier (piano, orgue, synthétiseur) à partir du concept pédagogique musical TMPI.
Concurrence inéxistante.

• Synthétiseur 12 voies polyphonique, stéréo. sortie pour casque ou ampli extérieur jack Ø 3,5.
Logiciels :
— **Composition musicale graphique** sur 4 pages simultanées (écriture réelle des accords) ;
— **Lecture de partition page par page** en temps réel ou pas à pas ;
— **Cours de solfège (EAO)** comprenant l'apprentissage des notes en clé de fa, sol, travail des rythmes, dictée musicale, connaissance du clavier piano ;
— **Edition des partitions** sur imprimante ;
— **Travail graphique des enveloppes de volume** en stéréo ;
— **Outil éducatif musical temps réel** permettant l'apprentissage mains gauche et droite (des voies basse, accompagnement, soliste, contre-chant) en suivant les partitions sur l'écran ;
— **Apprentissage sans connaissance du solfège** par le suivi des touches du clavier à appuyer sur l'écran **850 F**

• Clavier TMPI 4 octaves, 49 grandes touches, chassis métallique, cable **1.200 F**

• Cours "Pratique du clavier" pour MUSIC TUTOR. Méthode d'apprentissage (utilise le clavier et le synthétiseur). Chaque cours comprend 20 partitions musicales préenregistrées (disquette uniquement).
Cours 1 : **220 F** Cours 2 : **220 F**

• Paire d'enceintes/Amplis stéréo, cable (utilisables pour walkman) **220 F**

• Cable rallonge pour la connexion du lecteur de disquettes sur le 464 **170 F**

TOUS CES MATERIELS ET LOGICIELS SONT DISPONIBLES CHEZ VOS REVENDEURS OU

TMPI TECHNI-MUSIQUE & PAROLE INFORMATIQUE

Centre Commercial La Gantière
Rue Fontaine du Bac 63000 Clermont-Ferrand
Tél. 73.26.21.04

dépendra l'étendue des possibilités du programme.
Si toutefois, vous omettiez de passer par l'une de ces deux étapes successives, il vous serait impossible d'accéder au menu général dont nous traiterons plus avant.
Avant d'utiliser la troisième option qui n'est autre que celle du chaînage automatique des menus, il est fortement conseillé de maîtriser le fonctionnement du programme, car elle vous permettra de passer directement à l'étape de travail logique suivante, sans nécessiter un retour continuel au menu général.
Quant à la quatrième option de ce premier menu : catalogue, elle vous permettra bien sûr de visualiser l'ensemble des fichiers se trouvant sur la disquette de travail. Sachez à ce sujet que si votre PCW est équipé de deux unités de disquette, la lecture du catalogue s'effectuera toujours sur le drive B qui sera définitivement considéré comme contenant les fichiers historiques.
Vous voilà parvenu au menu général qui apparaît sous la forme d'un tableau définissant l'ensemble des principaux sous-programmes. Cette page d'écran n'est en fait qu'un dispatching vous énumérant les sept options évidentes de Nostradabur telles que : création du cadre de travail, établissement de budgets prévisionnels, analyse des données, saisie de données réelles, consultation et modification de données, mise à jour des données et enfin utilitaires qui n'est autre que celle définie plus haut. Cinq de ces options renferment des sous-options dont je vous propose d'étudier une petite partie.
Avant de commencer un travail de gestion prévisionnelle, il faut bien évidemment faire connaître à l'ordinateur l'ensemble des secteurs concernés. Le menu création du cadre de travail propose à cet effet trois nouvelles options. La première de ces options est la définition du service commercial qui vous donne la possibilité de créer ou bien de supprimer un ensemble de produits et enfin d'en imprimer la liste. De même, le tableau de création et suppression de postes permet de définir l'ensemble des charges (postes commerciaux) relatives à l'activité commerciale de votre entreprise et enfin, comme précédemment, d'en imprimer la liste.
La seconde : définition du service de production est plus ou moins réservée aux entreprises productives. En effet, si votre entreprise ne produit pas, le service de production ne sera pas à définir obligatoirement. A l'intérieur de cette option, vous créerez ou supprimerez les ateliers de production et par suite, les postes qui s'y rattachent.
Enfin, la troisième option : définition du service administratif et financier permettra de saisir les noms de ces différents services, ex : comptabilité, secrétariat, etc.
Voilà, vous venez de mémoriser dans Nostradabur la structure générale de votre entreprise. Bien évidemment, votre travail ne s'arrête pas là mais il serait bien trop long de parcourir en détail l'ensemble de ce logiciel dont la complexité n'a d'égale que ses qualités. N'oubliez pas que pour mener à bien l'ensemble de vos investigations prévisionnelles, vous devrez impérativement avoir recours au manuel d'utilisation.

Techniquement

Pour une utilisation aisée du programme, il est conseillé tout d'abord de passer en mode majuscule. Pour ce faire, appuyez simultanément sur <ALT> et <ENTER>, cela vous évitera tout problème de saisie à l'avenir.
Le fonctionnement de Nostradabur est basé sur deux principes de calcul, qui sont ensuite moyennés pour donner la prévision finale : d'une part, la méthode de la droite des moindres carrés, qui donne la tendance générale de la progression des activités de l'entreprise (à la hausse ou à la baisse), d'autre part, la méthode basée sur les variations saisonnières, qui part de la prévision obtenue sur les six ou douze mois à venir (droite des moindres carrés) et qui y adjoint la courbe des six ou douze mois d'historique.
A la page 27 du manuel, figure un tableau indiquant l'ensemble des possibilités du logiciel en fonction de la configuration de votre PCW. Nous n'en reproduirons pas le contenu, mais sachez tout de même qu'en règle générale, les quotas sont doublés sur un 8512 par rapport à un 8256.
Pour ce qui est des temps de calcul, il faut compter environ 90 minutes pour obtenir une prévision sur douze mois (deux drives) s'étendant sur 100 produits avec le nombre maximum de postes. La prévision sur un PCW équipé d'un seul drive quant à elle, prendra environ 30 minutes mais ne tiendra compte que d'à peu près la moitié du total des postes qu'il eut été possible de rentrer dans l'autre cas.
Il est bien entendu possible d'obtenir des sorties sur imprimante de tableaux prévisionnels soit chiffrés soit sous forme d'histogrammes. Ces derniers comportent en plus du graphique lui-même, un encadré où sont inscrits les résultats : réel moins prévisionnel.

Prévisions sur Nostradabur...

Ce logiciel qui n'a encore qu'un mois d'existence, fait déjà l'objet d'un certain succès auprès des P.M.E. (200 exemplaires vendus), et pour cause... Son prix et sa totale efficacité lui confèrent un excellent rapport qualité/prix qu'il sera certainement difficile d'égaler à l'avenir, d'autant plus qu'il ne nécessite pas d'investissement important au niveau matériel.
En bref, malgré un abord assez compliqué, Nostradabur sera et restera sûrement le seul logiciel de cet ordre qualitatif sur PCW, et tout tend à prouver que le succès dont il jouit depuis sa sortie récente ira grandissant. C'est tout le mal que nous lui souhaitons.

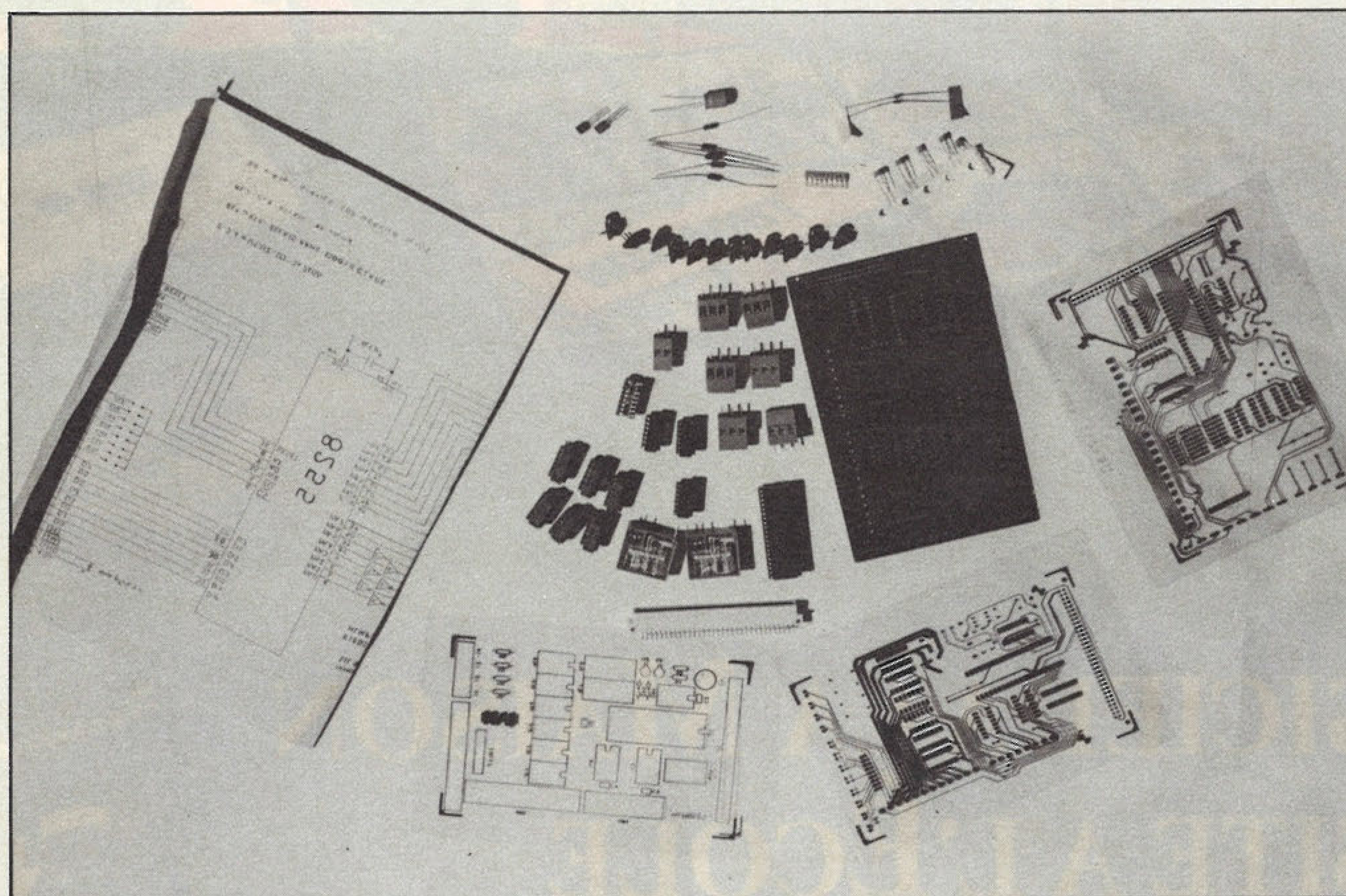
Georges Brize

```
NOSTRADABUR ® : SERVICE PRODUCTION / SAISIE......POSTE : DIVERS        DATE 1186
---------------------------------------------------------------------------------
ATELIERS->  | DIVERS  |        |        |        |        |
PRODUITS    |    0    |   1    |   2    |   3    |   4    | TOTAUX
---------------------------------------------------------------------------------
PRODUIT 1   |    0    |   0    |   0    |   0    |   0    |   0
PRODUIT 2   |    0    |   0    |   0    |   0    |   0    |   0
            |    0    |   0    |   0    |   0    |   0    |
            |    0    |   0    |   0    |   0    |        |
            |    0    |   0    |   0    |   0    |        |
            |    0    |   0    |   0    |   0    |        |
            |    0    |   0    |   0    |   0    |        |
            |    0    |   0    |   0    |   0    |   0    |
---------------------------------------------------------------------------------
TOTAUX ->   |    0    |   0    |   0    |   0    |   0    |
---------------------------------------------------------------------------------
S-UITE ATELIERS / RE-RETOUR ATELIERS / SA-SAISIE / R-ETOUR MENU / F-ICHIER
VOTRE CHOIX --->                                                          X-STOP
                                                                   Drive is A:
```

KIT

La carte-mère et la carte entrée/sortie

Comme nous vous l'avions promis, nous commençons ce mois-ci la description de cartes d'interface de la société NVI pour les CPC que vous pourrez acquérir en kit. Cette première description concernera la carte mère, indispensable si vous voulez connecter plusieurs interfaces à votre ordinateur, et par la carte entrées/sorties qui est, de toutes les extensions dont nous aurons à vous entretenir, celle qui devrait être le plus utilisée. C'est d'ailleurs de cette dernière que je vous parlerai plus particulièrement car c'est, sur les deux cartes que nous vous présentons aujourd'hui, la seule que vous pourrez activer à partir du CPC. La carte mère n'a d'autre but que de répartir les alimentations et les adresses et vous ne pouvez pas agir sur son fonctionnement.



Tout d'abord, une précision : vous pourrez acquérir soit l'ensemble circuit imprimé-composants, soit le circuit imprimé seul. Dans ce dernier cas, la Société NVI pourra vous donner la liste des composants nécessaires à la réalisation de l'interface.

Le montage des cartes

A l'acquisition du kit complet, vous entrez en possession :
— d'un circuit imprimé double-face avec trous métallisés ;
— du schéma de l'interface ;
— des composants nécessaires au montage de la carte avec, éventuellement, les supports de ces composants ;
— d'une documentation vous expliquant de façon succinte, mais avec un exemple Basic de mise en œuvre, la méthode permettant d'utiliser l'interface.

La procédure de montage ne pose pas de problème particulier, si vous suivez bien le schéma de l'interface. Outre le fait qu'il est préférable de ne pas utiliser un fer à souder dont la température est trop élevée (attention, un composant est vite mis HS par l'utilisation d'un fer à souder de mauvaise qualité), je ne saurais trop vous recommander de respecter les conseils suivants.

Pour les éléments qui vous sont fournis enclenchés sur un support, dissociez le composant du support. Vous n'aurez qu'à souder le support sur la plaque et le composant ne courra aucun risque. Vous le mettrez définitivement en place à la fin de votre montage en l'enclenchant à nouveau sur son support.

Veillez au sens de montage des composants. En particulier pour les supports, soudez-les en mettant l'encoche qu'ils comportent du même côté que l'encoche dessinée sur la carte. Il vous faudra ensuite faire attention à monter le composant sur son support en mettant son encoche du même côté que celle du support.

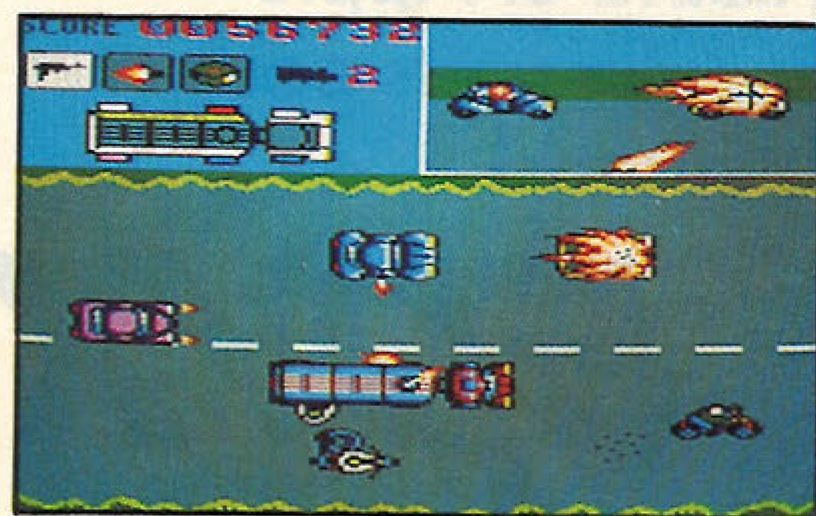
Soudez les composants par ordre de taille. Ceci vous permettra, lorsque vous retournerez la carte pour souder les éléments montés, de toujours faire appuyer celle-ci sur les composants les plus "hauts" qui seront alors directement enfoncés au maximum dans les trous qui leur correspondent. La soudure ne posera alors aucun problème, en particulier pour ce qui concerne la stabilité de la carte, et l'aspect de votre carte y gagnera en régularité. Par exemple, pour la carte entrées/sorties, vous aurez tout intérêt à respecter l'ordre suivant (effectuez les soudures à chaque phase du montage) :

- les redresseurs en entrée des relais 220 Volts,
- les résistances, en respectant bien les valeurs indiquées sur le schéma (je vous rappelle que les valeurs des résistances sont représentées par les stries de couleurs apparentes sur leur corps),
- ensuite, et simultanément, les supports des composants et le réseau SIL 9.8 dirigeant l'éclairage des LED ;
- les condensateurs ;
- le connecteur de la carte et les LED,
- les deux transistors (attention à leur échauffement lors de la soudure),
- le condensateur chimique de 100 micro farads,
- les borniers,
- enfin, les deux relais 220 Volts RP 0100006.

Une fois ces manipulations terminées, il vous suffira de remettre dans leurs supports respectifs les composants et les relais

ASPHALT

AMSTRAD CPC 464/664/6128 — CASSETTE — DISQUETTE







1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil
TEL. 43.39.23.21

NOM : ______________________________

ADRESSE : ______________________________

____

VILLE : ______________ CODE POSTAL : ______________

AM 17

PORT GRATUIT Règlement par chèque bancaire ou CCP. ☐ ASPHALT CASS 140 FF ☐ ASPHALT DISC 180 FF

Enfin... pour AMSTRAD

WINTER GAMES



IMPOSSIBLE MISSION™



N° 1 sur Commodore 64
I.B.M. et Apple
enfin prêts pour
Amstrad.

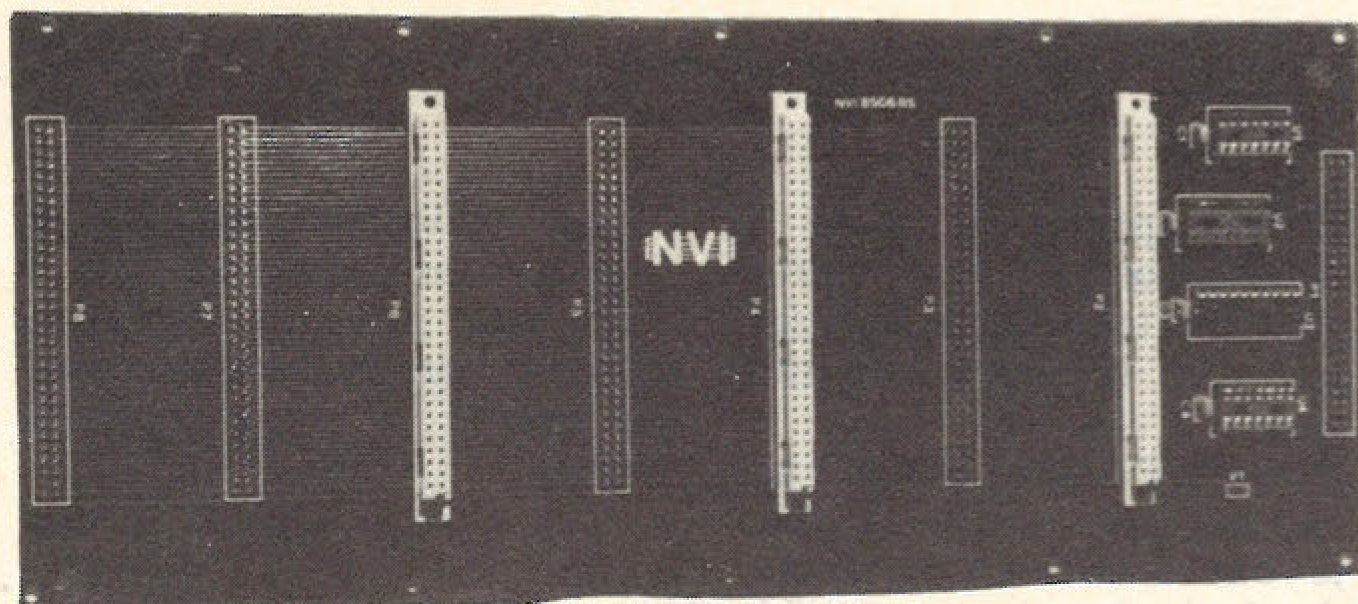
EPYX™

DES LOGICIELS D'ENFER !

DISTRIBUE PAR

d3m SOFTWARE

c/o CADRES



5 Volts pour que votre carte soit en état de fonctionner. Un dernier conseil pour le montage de la carte. Faites attention lorsque vous mettez les borniers. Il y a huit possibilités d'entrées pour lesquelles vous devez mettre 2 borniers, à 3 vis et 1 à 2 vis. Les connexions de sorties sont, elles, composées uniquement de borniers à 3 vis.

Utilisation de la carte mère

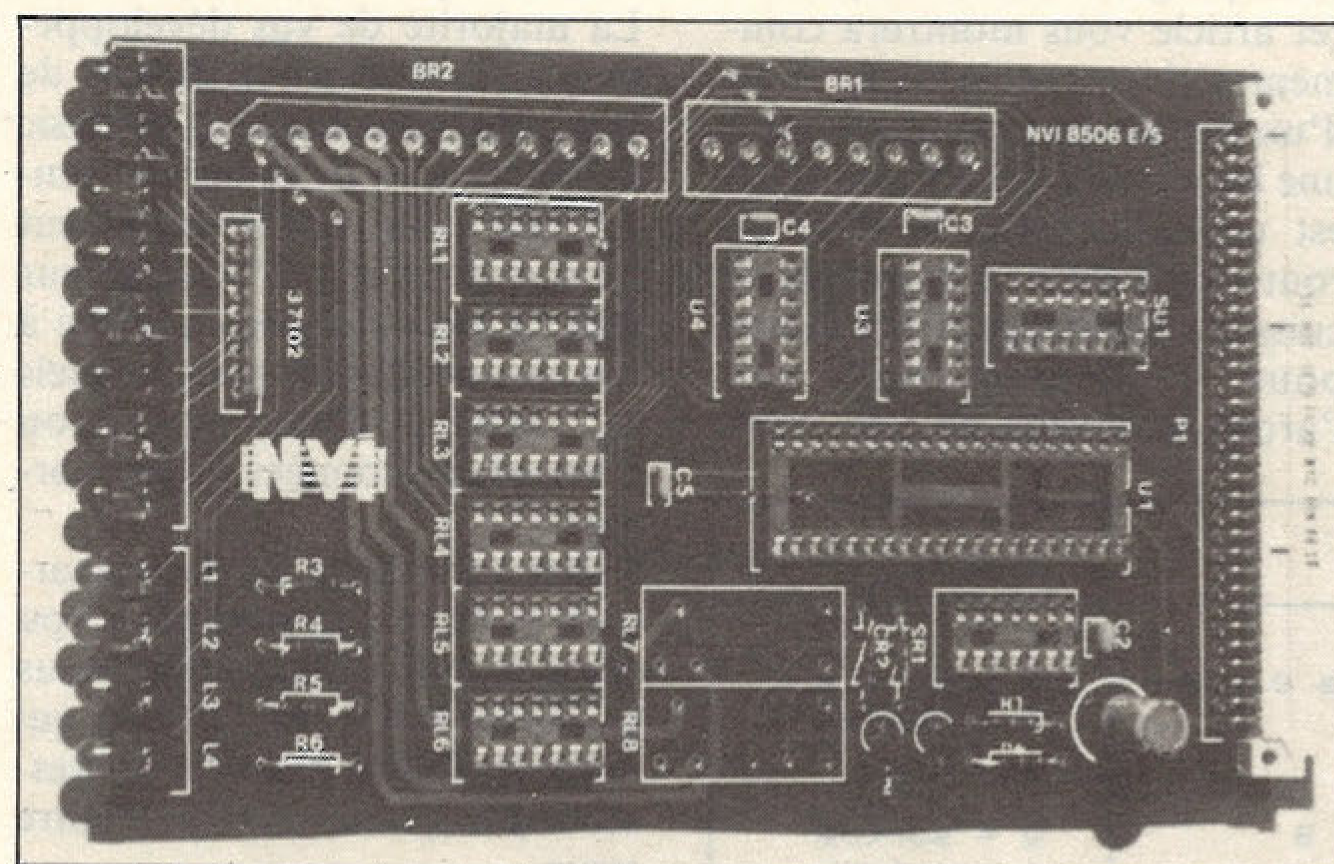
Comme je vous l'ai signalé plus haut, elle a pour objet de répartir les alimentations et les adresses. Son utilisation n'appelle pas de remarque particulière, dans la mesure où il vous suffit de la relier au connecteur d'extensions du CPC par l'intermédiaire souple et d'enficher les cartes dans les connecteurs qu'elle comporte.

Toutefois si vous utilisez une alimentation extérieure pour vos interfaces veillez à couper le pontage (noté V1 sur la carte elle-même) afin d'éliminer l'alimentation fournie par le CPC.

Enfin pour terminer avec la carte mère, je vous conseille soit d'acquérir le rack de NVI soit, si vous vous en sentez le courage, d'en bricoler un vous-même. Vous pouvez certes vous contenter d'avoir cette carte et d'enficher vos interfaces dans ses connecteurs, mais l'absence de rack (ou de tout autre mode de soutien) rendra le tout inesthétique et peu commode à utiliser (c'est d'ailleurs vrai pour tous les systèmes de ce type).

La carte entrée-sortie

Pour commencer, je rappelerai les caractéristiques techniques de cette carte :
- port parallèle 8255,
- 8 entrées avec témoin d'état sur poids faibles,
- 8 sorties avec témoin d'état,



- sortie indépendante sur relais pour le port A,
- 8 relais de type tout ou rien (+5v, Ov) ayant les caractéristiques suivantes : pour six d'entre eux, tension maximale de 100 Volts en continu et intensité maximale de 0,5 A ; pour les deux autres, tension maximale de 240 Volts et intensité maximale de 16 A.
- entrée sur bornier à vis.

Le 8255

Ce chip dispose de vingt quatre canaux d'entrée/sortie programmables et de quatre registres internes. Il dispose de trois modes de travail programmables. Le mode 0 est le plus simple à mettre en œuvre, et c'est certainement celui qui sera le plus utilisé. Dans ce mode vous pouvez déterminer si les ports doivent travailler en entrée ou en sortie. Chacun des trois ports du 8255 (A, B ou C) peut ainsi se voir affecter un mode de travail spécifique. Sur la carte NVI, seuls les ports A et B pourront être utilisés (A seulement en sortie et B en entrée ou en sortie). Le mode 1 permet, lui, de travailler avec des entrées/sorties manipulables. Pour ce faire, seuls les deux ports A et B sont utilisables, le port C étant utilisé par ces deux ports pour les signaux de commande et de réception. Les bits 0 à 3 du port C sont affectés au port B, et ses bits 4 à 7 sont affectés au port A. Le mode 2 permet d'effectuer des liaisons de type bidirectionnel. Il n'est utilisable qu'avec le port A.

La sélection du mode de travail se fait par l'envoi d'un mot de 8 bits au registre de commande du 8255. Les bits du mode de commande ont, dans le cas qui nous intéresse, la signification indiquée dans le tableau ci-après.

L'utilisation de la carte

L'adresse à laquelle doit être envoyé le mot de commande et les adresses des ports est sélectée par la position d'un pontage (noté SU1 sur la carte). Ce pontage peut occuper huit positions différentes qui sélectent les adresses données dans le tableau. Vous pouvez choisir une de ces séries d'adresses en fonction des autres extensions dont vous pourriez disposer. Faites attention à ne pas avoir deux interfaces pour lesquelles les adresses sélectées sont les mêmes.

Le mot de commande

La valeur de ce mot dépendra à la fois du mode sous lequel vous voulez travailler et des fonctions affectées aux ports du 8255. Cette valeur sera (reportez-vous au tableau pour le mode d'obtention de cette valeur) :

— travail en mode 0 :
ports A et B en sortie : &84
port A en sortie, port B en entrée : &86
— travail en mode 1 :
ports A et B en sortie : &A0
port A en sortie, port B en entrée : &A3

D'autres combinaisons sont bien sûr possibles, mais celles-ci, et plus particulièrement celle concernant le travail en mode 0 sont celles qui sont le plus susceptibles de vous intéresser. Lorsque vous désirez utiliser la carte vous devez envoyer le mot de commande correspondant aux fonctions que vous voulez affecter au port à l'adresse correspondant au pontage SU1. Cet envoi se fait grâce à l'instruction OUT (même nom d'instruction en Basic et en Assembleur). Par exemple, si vous vous trouvez dans les conditions suivantes :
— travail en mode 0,
— port A en sortie et port B en sortie,
— pontage SU1 sur la position 6, l'indication de mode de travail de la carte et la définition des fonctions des ports sera faite par l'instruction Basic :

OUT &FAFB,&84

Ce mot de commande est nécessaire pour pouvoir utiliser la carte. Il ne vous faudra pas oublier de l'envoyer avant toute utilisation et lors de tout changement de mode de travail ou de fonction allouée aux ports.

L'activation des sorties

Elle se fera par l'envoi, à l'aide de l'instruction OUT, d'une valeur à l'adresse du port que vous voulez faire travailler. Cette valeur dépendra de la sortie que vous voulez activer. En ce qui concerne les relais de la sortie du port A, les valeurs à envoyer pour les activer sont les suivantes (les relais RL1 à RL6 sont les relais 100Vcc et les relais RL7 et RL8 sont les 240 Volts) :

1 pour le relai RL1,
2 pour le relai RL2,
4 pour le relai RL3,
8 pour le relai RL4,
16 pour le relai RL5,
32 pour le relai RL6,
64 pour le relai RL7,
128 pour le relai RL8

Toute combinaison de ces valeurs vous permettra d'activer plusieurs relais. C'est ainsi que (dans le mêmes conditions que pour l'exemple précédent), les instructions ci-après auront les effets suivants :

OUT &FA8,2 : active le relai

KIT

RL2,
OUT &FAA8,8 : active le relai RL4,
OUT &FAF8,128 : active le relai RL8,
OUT &FAF8,65 : active les relais RL1 et RL7 (65 = 64 + 1),
OUT &FAF8,255 : active tous les relais.
Ces possibilités vous permettent d'induire plusieurs actions dépendant soit de valeurs acquises en entrée (par un INP (&FAF9)), soit d'autres éléments comme les valeurs fournies par des cartes de conversion Analogique/Digitale ou des relais écoulés entre deux événements.

Vous connaissez maintenant l'essentiel de la carte entrées/sorties. Les éléments de cet article devraient vous faciliter le montage et les premiers essais de la carte. Vous devriez même pouvoir vous lancer dans la réalisation de quelques applications. Le petit programme Basic joint à cet article vous montrera comment activer une sortie au bout d'un certain laps de temps ou à une heure précisée à l'avance. Il est utilisable pour la mise en route (ou l'arrêt) d'appareils de cuisson, chauffage, voire même pour le déclenchement (ou l'arrêt) d'alarmes de type quelconque (postes de radio ou autres). Son principe se retrouvera dans toutes les applications que vous réaliserez avec cette carte.
Bien que l'Assembleur soit nettement plus rapide que le Basic, je vous conseillerais d'utiliser ce dernier le plus souvent possible. La majorité de vos développements se satisfaira largement de la rapidité de traitement du Basic et l'utilisation de ce dernier rendra beaucoup aisé le traitement de vos données. L'Assembleur doit, à mon avis, être réservé à des cas spécifiques pour lesquels la rapidité d'acquisition ou d'envoi des données est primordiale.
Faites-nous part de vos remarques et de ce que vous auriez pu réaliser avec ce matériel. Nous publierons les réalisations qui nous semblent pouvoir intéresser le plus grand nombre d'entre vous.
Le mois prochain, nous vous parlerons de la carte de conversion analogique/digitale et reprendrons la carte entrées/sorties pour vous entretenir de l'acquisition des données lorsque le port B est programmé en entrée.

R.P. Spiegel

Prix des interfaces

— Carte mère complète en kit :
— Carte mère nue : 148 FF
— Carte entrées/sorties complète en kit : 575 FF
— Carte entrées/sorties nue : 79 FF.

BITS	SIGNIFICATION	VALEUR
0	Fonction des bits 0 à 3 du port C	0 = sortie 1 = entrée
1	Fonction du port B	0 = sortie 1 = entrée
2	Mode de travail port B	0 = mode 1 1 = mode 0
3	Fonction des bits 4 à 7 du port C	0 = sortie 1 = entrée
4	Fonction du port A	0 = sortie 1 = entrée
5 et 6	Mode de travail port A	00 = mode 0 01 = mode 1 1x = mode 2
7	Définit une fonction du port C (mettre/annuler un bit)	dans notre cas = 1

VALEUR DES BITS DU MOT DE COMMANDE

	ADRESSES		
POS	COMMANDE	PORT A	PORT B
0	FAE3	FAE0	FAE1
1	FAE7	FAE4	FAE5
2	FAEB	FAE8	FAE9
3	FAEF	FAEC	FAED
4	FAF3	FAF0	FAF1
5	FAF7	FAF4	FAF5
6	FAFB	FAF8	FAF9
7	FAFF	FAFC	FAFD

VALEURS DES ADRESSES SELECTIONNABLES

```
10 REM  ***************************************************
20 REM  *                                                 *
30 REM  *          EXEMPLE D'UTILISATION DE LA CARTE      *
40 REM  *              ENTREES/SORTIES N.V.I              *
50 REM  *                                                 *
60 REM  * PRINCIPE DE L'EXEMPLE :                         *
70 REM  * ---------------------                           *
80 REM  *     Enclenchement du relai RL8 a une heure fixee par  *
90 REM  * l'utilisateur. Ce relai peut commander la mise en    *
100 REM * route d'un appareillage quelconque.             *
110 REM *     Le meme principe peut etre utilise pour l'arret   *
120 REM * de l'appareillage. Dans ce cas, il suffira d'envoyer  *
130 REM * la valeur 0 a l'adresse correspondant au port A.      *
140 REM *                                                 *
150 REM * DONNEES D'EXECUTION :                           *
160 REM * -------------------                             *
170 REM *     - Pontage SU1 mis sur la borne 6            *
180 REM *     - Ports A et B en sortie                    *
190 REM *     - heure de mise en route fournie par l"utilisateur *
200 REM *       ( les CPC ne disposent pas d'horloge temps reel ) *
210 REM *     - heure de declenchement fournie par l"utilisateur *
220 REM *                                                 *
230 REM *    Les heures seront fournies sous la forme HHMMSS    *
240 REM * sans caractere de separation.                   *
250 REM *    Si vous voulez utiliser des mises en route ou des  *
260 REM * arrets a des intervalles prefixes n'oubliez pas les   *
270 REM * fonctions EVERY et AFTER du Basic des CPC. Elles      *
280 REM * peuvent etre particulierement indiquees pour ce       *
290 REM * type de traitement. Elles sont toutefois limitees     *
300 REM * a des intervalles correspondant a des nombres entiers *
310 REM *                                                 *
320 REM *    Dans l'exemple, beaucoup de controles ne sont pas  *
330 REM * effectues (changement de jour, appartenance de la     *
340 REM * difference a l'ensemble des entiers). N'oubliez pas   *
350 REM * de les integrer lors d'une utilisation reelle.        *
360 REM *    De meme n'oubliez pas que la suppression des REM   *
370 REM * accelerera le deroulement du programme          *
380 REM *                                                 *
390 REM ***************************************************
400 REM *
410 REM * Initialisation de la carte
420 REM *
430 OUT &FAFB,&84
440 INPUT "HEURE DE DEPART : ",HMS$:E$=HMS$:GOSUB 530:IF ER=1 THEN GOTO 440 ELSE
 SECDEP=HMC
450 INPUT "HEURE DE DECLENCHEMENT : ",HMS1$:E$=HMS1$:GOSUB 530:IF ER=1 THEN GOTO
 450 ELSE SECDECL=HMC
460 REM *
470 REM * CONVERSION EN CINQUANTIEMES DE SECONDES POUR UTILISATION
480 REM * DE L'INSTRUCTION AFTER
490 REM *
500 DIF=SECDECL-SECDEP:DECL%=DIF*50
510 AFTER decl%,0 GOSUB 620
520 GOTO 510
530 ER=0:L=LEN(E$):IF L<>6 THEN ER=1:GOTO 610
540 FOR I=1 TO L:E1$=MID$(E$,I,1):IF E1$<"0" OR E1$>"9" THEN ER=1
550 NEXT
560 H=VAL(LEFT$(E$,2)):M=VAL(MID$(E$,3,2)):S=VAL(RIGHT$(E$,2))
570 IF H>24 OR H<0 THEN ER=1
580 IF M>60 OR M<0 THEN ER=1
590 IF S>60 OR S<0 THEN ER=1
600 HMC=H*3600+M*60+S
610 RETURN
620 OUT &FAF8,128:END
e$e
```

LA "PETITE PRO" EST ARRIVEE !!

MADE IN FRANCE

GRAPHISCOP

LA TABLETTE GRAPHIQUE DEJA UTILISEE PAR DES EDITEURS DE LOGICIELS (Ere Informatique) et par des illustrateurs professionnels D. Bouchon, M. Rho, J. Torres

Disponible sur :
APPLE II +, II E, II C
ORIC-1/ATMOS
COMMODORE 64,
SX-64, 128
AMSTRAD 464,
664, 6128

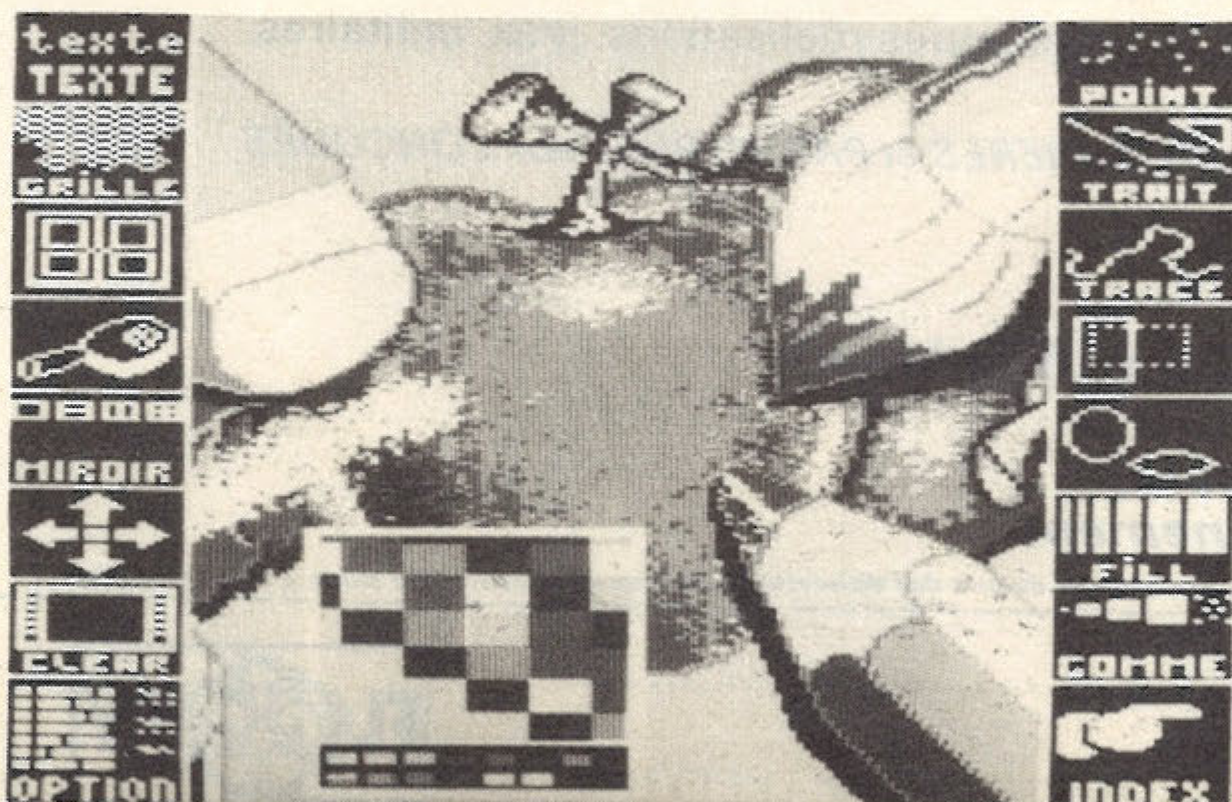
Points, traits, tracer, boîtes, cercle, fill, gomme, texte, miroir, copie, déplacements, translations, loupe, sauvegarde, chargement etc...

PRÉSENT A
AMSTRAD EXPO
du 21 au 24 novembre 1986
LA VILLETTE

Prix T.T.C.
990 F

REVENDEURS NOUS CONSULTER

Disponible chez :
HYPER CB - GENERAL VIDEO - ORDIVIDUEL - MICROSTORY - VIDEOSHOP - GUILLEMOT INTER. - CADRE - C.B.I. - ARISERV etc...



NEO MEDIA

M.M.C. AM 17
1, rue Lincoln 75008 Paris
Tél. 42.56.12.82

Je désire recevoir un Graphiscop au prix de 990 F (+ 40 F port et emballage) comprenant l'appareil, le logiciel, le manuel utilisateur et la garantie M.M.C.

Ordinateur ....
Nom ....
Adresse ....
....
Ville ....
Code postal ....

Ci-joint ☐ Chèque postal ou bancaire
☐ Mandat poste de Frs ....
à l'ordre de M.M.C.

* Pour Amstrad, logiciel livré sur cassette (disquette hardcopy et demos + 60 F).

LECTEURS

N'usez plus vos doigts !

Il est 3 heures du matin, vos paupières se ferment toutes seules et vous avez tapé un listing dans lequel se trouvent encore des erreurs de saisie ? Pas d'angoisse ! Nous avons pensé à vous... Tournez vite les pages et allez lire notre bon de commande page 117, en nous le renvoyant dûment rempli et accompagné de son paiement, vous recevrez tous les listings parus dans ce numéro.

AUTEURS

Nous attendons vos réalisations !

Comment procéder ? Vous êtes auteur d'un programme et vous souhaitez le voir être publié. Il vous suffit de nous envoyer vos créations (originales) sur support cassette ou disquette, accompagnées d'un mode d'emploi du logiciel, d'une liste de variables et du bon, ci-dessous, dûment complété. Toutes les propositions seront examinées.



Tous nos listings parus sont rémunérés !

DEMANDE DE PARUTION

NOM .... PRÉNOM ....

ADRESSE ....

....

TÉLÉPHONE ....

NOM DU PROGRAMME ....

Je certifie sur l'honneur, être l'auteur de ce programme et autorise les éditions Amstrad Magazine et Cahiers d'Amstrad à le publier (programme rétribué). Date et signature obligatoires (signature des parents ou d'un tuteur légal pour les mineurs) :

OUVERT 7 JOURS/7
Dimanche/Lundi 14h30 - 19h
Mardi/Samedi
de 10h à 13h et de 14h30 à 19h

Tél. : 43.25.51.52 - 43.26.07.98
MICROSTORY 14, RUE DE POISSY 75005 PARIS METRO: MAUBERT MUTUALITÉ



PRÉSENT A AMSTRAD-EXPO du 21 au 24/11/86 LA VILLETTE

CADEAU

Pour l'achat d'un Amstrad CPC sauf Super Promo
5 jeux + 1 manette de jeu ou 1 crayon optique

Amstrad CPC 6128
Monochrome
Crédit: comptant 990 F
+ 12 mensualités de 285,13 F
N.C.

Amstrad CPC 464
monochrome
Crédit: comptant 490 F
+ 12 mensualités de 208,69 F
N.C.

Amstrad CPC 6128
couleur
Crédit: comptant 790 F
+ 12 mensualités de 426,69 F
N.C

Amstrad CPC 464
couleur
Crédit: comptant 590 F
+ 12 mensualités de 322,35 F
N.C.



Venez découvrir le PC 1512, dernier-né de la gamme Amstrad compatible IBM, 512K, MS-DOS et GEM à partir de 4900 F.HT

Imprimantes DMP 2000	2 290 F
Lect. disk + Contrôleur	1 990 F
Adaptateur péritel	390 F
Crayon optique	210 F
Adaptateur 2 joysticks	220 F
Synthétiseur vocal français	490 F
Câble imprimante parallèle	150 F
Disquette 3 pouces, les 10	350 F
Adaptateur peritel DMP2	490 F
Modem Digitelec à partir de	1 490 F
Souris AMX Amstrad + 4 logiciels	690 F
Souris	590 F
Graphiscope II	990 F
Multiface II	575 F
Lecteurs supplémentaires 5 1/4p 1 méga	1 699 F
Loritel: interface minitel	360 F
Okimate 20 (imp. couleur):	2 290 F

1 manette de jeu gratuite pour l'achat de 5 logiciels

PROMOTION "SPECIAL NOËL"
SUPER PRIX SUR LES SOFTS

UTILITAIRES EN CASSETTES

Gestion familiale - C	150 F
Amslettre (trait. text.)	150 F
Gestion de fichiers - C	150 F
Multigestion - C	150 F
Microgestion - C	195 F
Gestion de stock - C	245 F
Easycalc - C	195 F
Lorigraph	175 F

UTILITAIRES EN DISQUETTES

Datamat (gestion fichier français)	450 F
Textomat (trait. texte français)	450 F
Gestion de stock	320 F
Gestion de fichiers	345 F
Gestion familiale	290 F
D.AM.S. (Assem/Desassemb/Moniteur)	395 F
C.A.O. (Conception assistée/par ordinateur)	360 F
Ludessin	195 F
Multigestion + CP Graph	290 F
Masterfile (gestion de fichier)	590 F
Wordstar pocket	750 F
D base II	790 F
Superpaint	395 F
Lorigraph	260 F
Music system - C/D	130/185 F

ET TOUTES LES DERNIERES NOUVEAUTES...

LES DERNIERS HITS...

3D Fight - C/D	120/175 F
5X Axe - C/D	105/145 F
Affaire Vera Cruz - C/D	145/175 F
Alien Highway - C/D	88/135 F
Balle de match - C/D	89/155 F
Bataille d'Angleterre - C/D	115/190 F
Batman - C/D	85/125 F
Biggles - C/D	95/135 F
Billie la banlieue - C/D	120/175 F
Bombjack - C/D	89/125 F
Boulder dash III - C	85 F
Bridge - C/D	225/235 F
Cauldron II - C/D	89/130 F
Commando - C/D	85/120 F
Dambusters - C	89 F
Exploding Fist - C	89 F
Fairlight - C/D	105/155 F
Fighter pilot - C/D	89/135 F
Foot - C/D	105/145 F
Ghosts'n goblins - C/D	85/120 F
Gold hits - C/D	105/150 F
Green beret - C/D	89/150 F
Impossible Mission - C/D	89/165 F
Infernal runner - C/D	125/175 F
Jumpjet - C/D	75/115 F
Kung Fu Master - C/D	99/130 F
La Geste d'Artillac - C/D	225/235 F
Leader Board - C	99 F
Les mines du roi Aquantus - C/D	99/150 F
L'héritage II - C/D	145/175 F
Maracaïbo - C/D	135/175 F
Match day - C	89 F
Mandragore - C/D	225/235 F
Metro 2018 - C/D	150/160 F
Mission Elevator - C/D	89/135 F
Nexus - C/D	89/130 F
Paper Boy - C	89 F
Ping-Pong - C/D	85/145 F
Saboteur - C/D	89/130 F
Sapiens - C/D	120/160 F
Scrabble - C/D	235/250 F
Shogun - C/D	99/150 F
Skyfox - C/D	99/150 F
Sorcery - C/D	89/130 F
Spindizzy - C/D	85/140 F
Spy W Spy - C/D	85/135 F
Room Ten - C/D	85/135 F
Tennis 3 D - C/D	125/175 F
The Way od the Tiger - C/D	89/125 F
V - C/D	89/130 F
Winter game - C/D	89/135 F
Yie Art Kung Fu - C/D	89/120 F
Zorro - C/D	99/130 F
3 D Grand Prix - C/D	85/135 F
Empire - C/D	175/195 F
Orphée - D	260 F
Pouvoir - C/D	145/175 F
L'Aigle d'Or - C/D	145/175 F
MGT - C/D	120/160 F
Bactron - C/D	120/160 F
Le Pacte - D	195 F
Top Secret - D	215 F
Le Secret du Tombeau - C/D	145/175 F
Rescue on Fractalus - C/D	89/125 F
Hacker II - C/D	95/135 F
Prodigy - C/D	99/145 F
Hi-Jack - C/D	99/145 F
Xarq - C/D	99/145 F
Tempest - C/D	99/145 F
Aliens - C/D	99/145 F
Mermaid Madness - C/D	89/125 F
Affaire Sidney - C/D	135/175 F
4ème Protocole - C/D	175/175 F
Dandare - C/D	95/150 F
Deactivator - C/D	99/145 F
Elite français - C/D	175/225 F
Cobra Pinball - C/D	79/115 F
Meurtre sur l'Atlantique - C/D	180/210 F
Activator - C/D	89/135 F
Bad Max - C/D	165/175 F
Bobby Bearing - C	99 F
Gladiator - C/D	85/135 F
Druid - C	85 F
Galian - C	[illegible] F
Glider Rider - C/D	89/145 F
Grand Prix 500 - C/D	135/185 F
Knight Games - C/D	89/130 F
Lightforce - C/D	89/130 F
Miami Vice - C	89 F
Knight Riders - C	89 F
Now Games 3 - C	99 F
Nomad - C	85 F
Revolution - C/D	99/139 F
Rasputine - C	89 F
Robbot - C/D	105/145 F
Rambo - C	79 F
Supercycle - C	109 F
Street Hawk - C	89 F
Sai Combat - C/D	89/125 F
Silent Service - C	89 F
Samantha Fox - C/D	95/135 F
Tomahawk - C/D	89/125 F
They sold a million II - C/D	95 F
They sold a [illegible]n III - C	99 F
Ushi Mata - C	95 F
World Games - C	109 F
Infiltrator - C	N.C.
Dragon's Lair - C/D	N.C.
Fer et Flamme - D	N.C.
Trivial Poursuite - C/D	N.C.
Camelot Warriors - C/D	N.C.
Goonies - C/D	N.C.
Asterix - C/D	N.C.
1942 - C/D	N.C.
Thanatos - C/D	N.C.
Fist II - C/D	99/145 F
Antiriad - C/D	N.C.

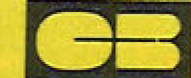
Crédit IMMÉDIAT SUR TOUT LE MAGASIN à partir de 1.500 F
Taux en vigueur au 1/11/86: 18,24 %
Crédit total possible

BON DE COMMANDE :
à retourner à MICROSTORY
14, rue de Poissy, 75005 PARIS

Je, soussigné, M ....
Prénom ....
Adresse ....
.... Tél. : ....
marque du matériel ....

commande le matériel suivant ....
....
pour la somme totale de : ....
Frais de port softs 20 F, matériel nous consulter
Règlement :
chèque ☐ mandat ☐ carte bleue ☐
Signature : .... Date : ....

DEMANDE DE CRÉDIT
Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit
Matériel : ....
Montant de la commande
Nombre de mensualités (de 4 à 24) : ....
Je joins à ma demande le versement comptant
chèque ☐ ccp ☐ mandat-lettre ☐



Signature : .... Date : ....

règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY
carte bleue
CB
Date exp. Signature
Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

An Infern
Ac

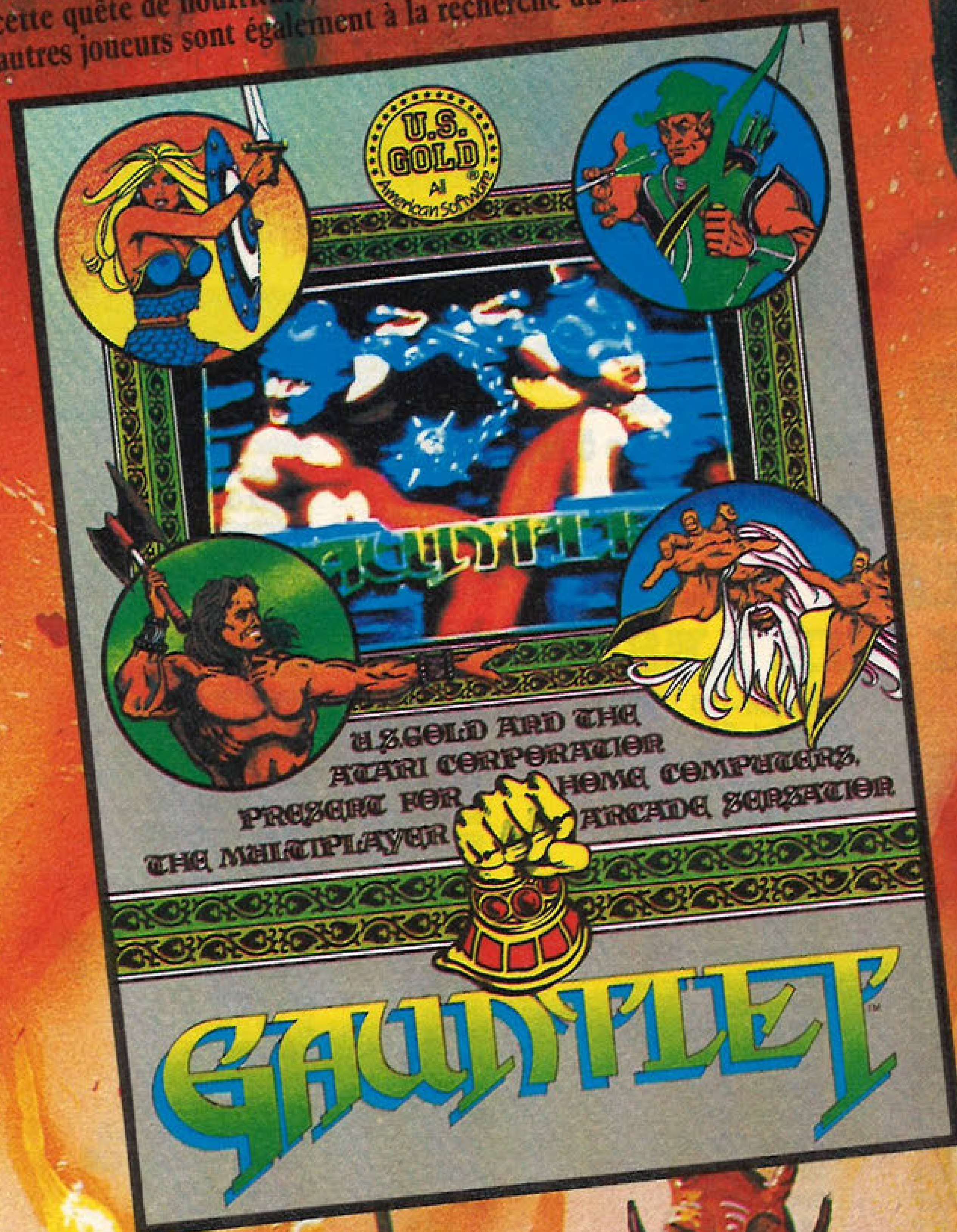
Le décor... les profondeurs les plus

L'intrigue... mettre vos nerfs et vos réflexes à
jeux vidéos capables de transformer votre

Parviendrez-vous à maîtriser la plus

GAUNTLET

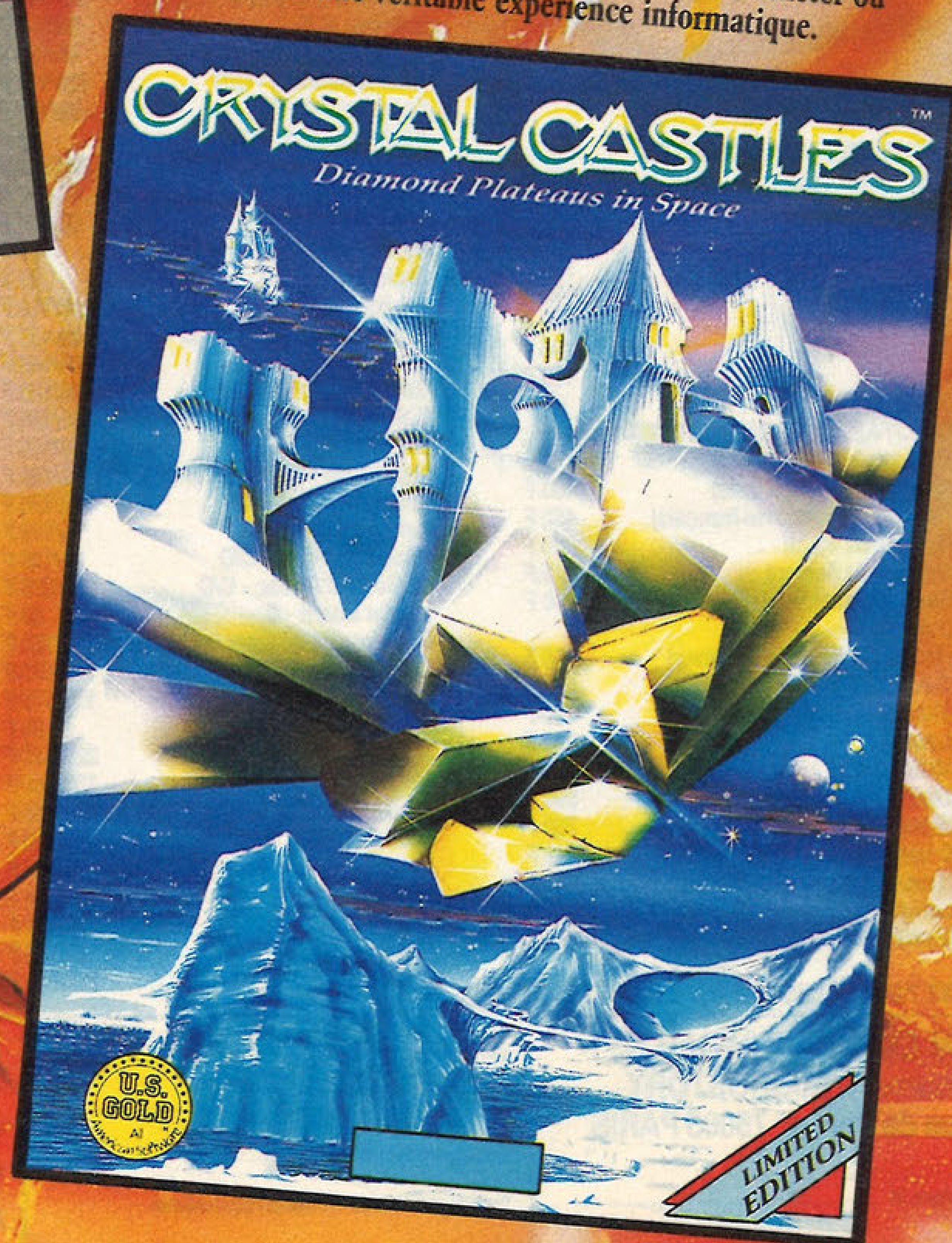
Vous allez pénétrer dans un monde rempli de monstres et de labyrinthes, suivre les chemins du mystère et du combat à la recherche de la nourriture qui vous permettra de recouvrer la santé. Des monstres et des légions d'ennemis vous barrent le chemin. Ils ne sont pourtant pas vos seuls adversaires dans cette quête de nourriture, de trésor et de potion magique – les autres joueurs sont également à la recherche du même paradis.



CRYSTAL CASTLES

La légende est née. En été 1984, un nouveau jeu informatique vient d'être crée, un jeu à figer le sang de tout ce qui y participent. Il traverse les voûtes poussiéreuses des profondeurs du monde informatique, et refait surface ici et là pour créer une légende, Et maintenant, la légende est née de nouveau.

Crystal Castles vous offre une occasion incomparable de vivre une véritable légende logicielle, une légende qui se poursuivra parce qu'elle n'est produite qu'en nombre limité. Et maintenant que vous connaissez son existence, il vous faut l'acheter ou vous allez rater une véritable expérience informatique.



Amstrad
Cassette et disquette

Spectrum
Cassette

...p of Arcade ...tion

...bscures et torturées de tout votre être.

...'épreuve grâce à cette superbe collection des plus célèbres ...vivacité en hystérie confondant l'imagination.

...passionnante série de jeux vidéo jamais présentée?

XEVIOUS

Il y a plusieurs éons de cela, une civilisation technologiquement très avancée a été forcée d'évacuer la terre avant l'ère glaciaire.

Maintenant les Xevious reviennent réclamer leur dû et ont bien l'intention de reconquérir leur territoire.

Au contrôle de votre super vaisseau spaital, le Solvalu, vous devez repousser les envahisseurs Xevious qui menacent la terre!

Si vous parvenez à survivre aux vagues d'ennemis qui déferlent, vous devrez ensuite vous mesurer à la force de contrôle de l'offensive Xevious: le vaisseau Andor Genesis! C'est là votre but. Vous arriverez à le désactiver en touchant directement son réacteur central mais ne vous faites pas d'illusions. Les forces Xevious ne vont pas tarder à réapparaitre plus décidés que jamais à remporter la victoire.







BREAKTHRU

Votre mission – recouvrir PK430, le combattant revolutionnaire de votre pays... Situation – 600 km derrière les lignes ennemis... armement ennemis – lanceur du flammes, helicoptères, chars d'assaut, jeeps, lance-mines... votre équipement – le véhicule armé le plus sophistiqué du monde... Forts ennemis – des prairies, des villes, des montagnes, des terrains d'aviation, des ponts... Importance de la mission – essentielle.

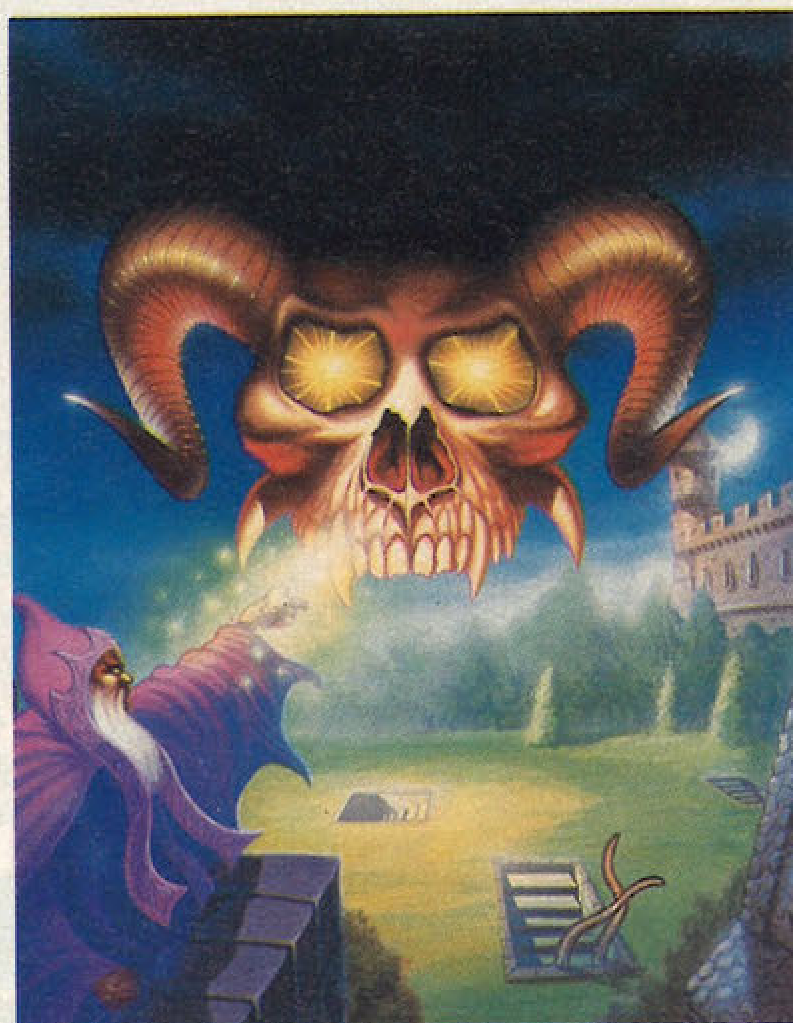
Conséquences – la paix mondiale. But de la mission: à vous de...



U.S. Gold (France) SARL, BP 3 Zac de Mousquetter
06740 Châteauneuf de Gresse. Tel: 9342 7144



1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil
TEL. 43.39.23.21



DRUID







STARSTRIKE II





Prochainement

PETITES ANNONCES

VENTES

Vends Amstrad 6128 coul. garantie avril 87 + NB jeux + Textomat + calcumat + 6 disquettes + CPM, état neuf. Prix 4 900 F. Tél. : 45.54.92.22 ou 45.74.29.95 (20/22 h). Jacques Salesses.

Vds Amstrad 6128 mono + adapt. couleur + lecteur K7 + joystick + livres micro application + nbx logiciels sur disquette (util + jeux). Le tout 6 000 F. Tél. : 46.78.48.19, Villejuif.

Vends CPC 464 couleur : 3 200 F + lecteur de disquette DDI-1 : 1 500 F + imprimante DMP1 : 1 500 F. Soit au total : 6 200 F. Tél. : 43.04.06.09.

Vends imprimante Amstrad DMP-1 + cordon + hordcopy d'écran. Prix : 1 200 F. Tél. : 85.56.38.69 (le week-end).

Vends CPC 664 (sept. 85) + 10 jeux sur disk + housses : le tout 4 590 F. Écrire à Billon Eric St-Barthélémy-le-Plain - 07300 Tournon ou tél. : 75.07.67.34 (le samedi après 14 h).

Vends CPC 464 + moniteur couleur + nombreux logiciels + 2 joysticks + revues + livres (sous garantie) : 3 600 F. Vds imprimante GP-50A (bon état) : 500 F. Demander Walter. Tél. : 73.62.84.07 (Puy-de-Dôme).

A vendre micro ordinateur Amstrad 686 464 avec lecteur de cassette clavier écran vert imprimante DMPS manuel utilisation 2 000 F, année 84. Tél. : 42.23.60.18 (après 20 h).

Vends PCW complet + Turbo Pascal (livre + disqu.) + 10 disqu. (6 vierges), achetés 6 790 F à Tours le 09/04/86 (encore sous garantie), le tout pour 5 000 F. Écrire : 2, impasse du Franc-Rosier, 37300 Joue-les-Tours. M. Gauthier. Très bon état.

Vends synthétiseur vocal parlant français. Neuf. Sous garantie. Pour Amstrad CPC 464 : 250 F. Tél. : 67.43.50.21.

Vends Amstrad CPC 6128 couleur (mars 86) avec : disquettes vierges, jeu, housses, manette de jeux. Okimate 20 couleur, avec : câble, ruban (4), support papier, logiciel hardcopy. Vendu 8 500 F (valeur 9 700 F). Tél. : 78.64.23.72.

Vends CPC 6128 monochrome complet (CPM + et CPM 2.2 + Dr Logo + manuel + 10 disquettes + jeux...) sous garantie. Prix 3 000 F. Tél. 90.30.41.47 le week-end.

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + joystick + livres (25) + logiciels (20). Prix 2 400 F. Tél. : 38.75.20.29. Après 20 heures, Claude.

Vends CPC 464 monochrome 02/86 + logiciels sur cassettes + revues 2 400 F. Tél. : Angers 41.47.93.13.

Vends CPC 464 moniteur couleur + livres de programmes et revues : prix 3 000 F. Delasalle, 8, allée St-Hubert, 78610 Auffargis. Tél. : 34.84.86.57.

Vends CPC 464 couleur (oct. 1985) + joystick + logiciels + livres : 3 200 F et lecteur disquette DDI + câble + CP/M + logo + logiciels (mars 1986) à 1 700 F. Ensemble 4 900 F. Demander Emmanuelle ou Xavier Roy. Tél. : 43.71.00.86 après 19 heures.

Vends CPC 464 couleur très bon état + nbrx jeux + utilitaire basic : 4 500 F. Tél. : 48.26.99.16.

Vends CPC 6128 couleur + DMP 2000. Vabre Bernard, 309, rue de Marseille, 34100 Montpellier. Tél. le soir : 67.40.47.45.

Vends CPC 464 couleur + nbrx logiciels. 3 200 F. Tél. : 60.68.32.37.

CPC 6128 mono 3 650 F + Jasmin AM5D 1 500 F + souris AMX 550 F (tout SS. gar.) + soft origin. Pascal 600 F + Tutor 350 F + Dams 350 F + Autoform. 200 F + livres. Tél. : 42.62.86.45 (Dom.).

Vends Amstrad CPC 464 monochrome avec lecteur de disquettes DDI-1 + joystick + très nombreux logiciels + nombreux livres et revues. Le tout : 4 000 F. E. Beguet, Tél. : 70.46.58.36 (le week-end).

Vds CPC 6128 couleur (12/85) + souris + joystick + textomat (disk) + multiplan (disk) + livres micro applications + nombreux autres livres et programmes (valeur du tout : 11 000 F) vendu : 7 000 F. Tél. : 61.57.54.98.

Vds CPC 464 coul. + drive DDI-1 + nbx logs (sur disk) + boîte rang. disk + 2 joyst. + 3 livres + docs, 5 100 F. Berto, 1, allée d'Obernai, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 48.94.53.25 (ap. 19 h).

Vends CPC 464 + 35 jeux + 8 et 5 de micro application + joystick, le tout 2 300 F. Tél. : 45.32.31.17, 3, villa Robert-Lindet, 75015 Paris.

Vends CPC 6128 couleur (janv. 86) complet + 3 logiciels dont calcumat (tableur gra.) + diverses revues. Prix : 4 300 F. Demander Louis Monseur au 31.85.77.86.

Vends CPC 464 monochrome + adaptateur Péritel HP1 + joystick + logiciels K7 + livres et revues diverses + housses de protection et cartons (le tout est neuf). Prix : 2 900 F. Tél. : 43.96.23.90 (Thierry). Après 15 heures.

Vends Amstrad CPC 664 couleur + quelques logiciels jeux et éducatifs + documentations. Prix : 4 000 F. Tél. : 39.54.38.91.

Imprimante Seikosha SP 1000 A. Matricielle. État neuf avec câble 2 500 F (à débattre). Tél. : 64.02.12.59 (Lagny).

Vends CPC 464 couleur + livre + logiciels 3 300 F Seikosha GP 100 + câble 1 200 F à débattre. Tél. : 23.68.13.10 le soir.

Vends 664 couleur + 2 joyst. + 1 disc. jeux + housses + listings + disc. système + manuel. Prix 4 500 F. Tél. : (1) 60.60.41.64 après 18 h.

Vends ordinateur de poche Casio FX 702 P + interface FA2 + imprimante FP 10 + papier + notices + doc + K7 le tout 1 200 F. Schmitt, 1, rue du Poitou, 29000 Quimper.

CPC 464 couleur + 4 logiciels jeux + protection clavier + câble imprimante (mars 85). Prix : 2 500 F. Tél. : 43.31.26.60 (20 heures).

Vends CPC 464 mono TBE + 70 jeux + 15 utilitaires 3 500 F. M. Calzan 02. Imp.-Gueffron, 94480 Ablon/S. Tél. : 45.97.98.80.

Vends CPC 464 mono. état neuf + 7 livres + revues + 100 logiciels : 2 500 F à débattre. Tél. : 64.29.54.21 après 18 h ou 45.86.95.46 après 22 h. Demander Eric.

Vends CPP 664 monochrome + magnéto K7 (août 85). Prix : 3 200 F. Tél. (le soir) : 64.97.17.17.

A vendre Amstrad CPC 464 monochrome garantie jusqu'à fin 1986 (peu servi). Cause, achat d'un CPC 6128. Prix : 2 000 F avec logiciels. Tél. : 45.91.52.82 entre 20 et 21 h 30.

Vends imprimante graphique DMP-1 avec câble, très bon état. 1 600 F. Contacter Laurent Picq, C.B.M. 32460 Le Houga. Tél. : 62.09.10.02 (heures bureau).
monochrome + logiciels de jeux + manuel + livre 56 programmes. Prix : 9 000 F (à débattre). Tél. : 43.83.88.37.

Vends Amstrad CPC 464 mono. en très bon état : 2 200 F. Tél. : 64.29.14.54.

AV Apple IIc en vue Agmat Amstrad PC 1512 + nbreux jeux et utilitaires + joystick + flight simu II + chat mauve : 5 000 F. M. Fourcade. Tél. : 58.74.10.00.

Vends CPC 6128 coul. (12-85) avec synthé + joystick nbx revues + lect. K7 plusieurs jeux et utilitaires. Prix 6 000 F à débattre. Tél. : 46.91.37.80 après 17 h. Tél. bureau : 46.96.12.41.

STOP ! Vends Amstrad CPC 464 monit. couleur + logiciels + joy. + livres et revues : 4 500 F. Valeur réelle 16 000 F. Tél. : (6) 64.99.78.36.

Vends CPC 464 monochrome (moniteur neuf) + joystick + jeux. Tél. : 42.26.39.65 (après 17 h 45 demander Jean-Marc), 75018 Paris. Prix 2 000 F.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + nbx jeux + lecteur de disquettes + livres (Bible de l'Amstrad CPC 464, Langages machines, basic) + revues : valeur 9 800 F, vendu 5 500 F. Tél. : (16) 44.60.53.60.

Exc. Aff. Vds CSE double emploi : Amstrad CPC 464 mono. + imp. DMP 2000 + interf. couleur + joyst. + housses. Parf. état : 3 500 F. Sébastien au 90.97.47.90. Week-end. Après 19 h.

Vends CPC 464 (sans moniteur) + adaptateur péritel + lecteur de disquettes + logiciels (jeux et utilitaires) + manuels. Excellent état et sous garantie. Prix : 4 500 F.

Vds CPC 464 monochrome 1 800 F, imprimante Seikosha GP 500A 1 500 F ou le tout 3 000 F avec livres + logiciels. Tél. : 22.45.16.73 après 18 h 15 (Amiens).

Vends CPC 464 couleur + Drive DDI-1 (mars 86) + logiciels originaux + 2 joysticks + revues. Le tout avec factures pour 5 000 F (parfait état). Tél. Gilles au 64.02.07.16 après 19 heures.

Vends, cause départ, PCW 8256 complet jamais servi, sous garantie, et bureau micro ordinateur. Tél. : (16) 29.79.22.29.

Vends imprimante DMP-1 jamais servi - 1 750 F. Extension Phoenix M64 - 600 F. Livre 56 progr. prof. - 55 F. Tél. : soir 93.46.94.90, cherche club Cannes.

Lionel vends son moniteur couleur 6128 tout neuf et garanti encore 8 mois ; cause dble emploi. Son prix, 2 800 F peut être débattu ! Téléphoner le soir au (16-1) 43.70.40.96 (Paris 20e).

A vendre CPC 6128 couleur (12 oct. 1985) + joystick + livres + logiciels : 4 500 F. Tél. : 45.82.94.69 - M. Morawiec (après 20 heures).

Vends Amstrad 664 + CPM + logo adaptateur Péritel - 10 disquettes vierges + 3 logiciels. Prix : 3 500 F. Tél. : 24.33.91.24 p. 431 (souvent à Paris).

Vends Amstrad CPC 6128 couleur mai 86 + joystick + disquettes + livres : 5 000 F. M. Lentz, 51, rue Emile-Zola, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : 64.96.48.12.

Vends CPC 6128 couleur + jeux + joystick, état neuf. Px 4 000 F. Cherche logiciels ou programmes éducatifs. Tél. : (1) 60.28.56.23.

Vends Amstrad 664 monochrome complet 3 000 F. Tél. : 85.25.09.65.

Vends CPC 464 monochrome + adaptateur couleur péritel + livres de programmes : 2 200 F (garantie 6 mois). Tél. (bureau) : 43.46.54.99, M. Roussel.

ACHATS

Achète jusqu'à 20 F pièce, numéros 1, 2 et 3 d'Amstrad Magazine. Bon état recommandé. Faire offre à Kaiffer Jean-Christophe, 2, rue du Maréchal-Foch, 68600 Neuf-Brisach. Tél. : 89.72.54.40 après 17 h 30.

Achète lecteurs de disquettes 3'' DDI-1 à prix intéressant. Contacter Richard au 43.89.49.61.

Achète Amstrad 6128 à 4 000 Mox. ou vend CPC 464 à 2 300 F. Yann au 34.77.18.46 après 19 h.

Achète DD1 et 664 couleur + livres sur le turbo Pascal et sur l'assembleur. Tél. : 67.61.13.41.

Achète les numéros 1, 2 et 3 d'Amstrad magazine. Faire offre à Jean-Alain Genin, 7, rue Larionou, 42100 Saint-Etienne. Tél : 77.57.62.07 (après 20 heures).

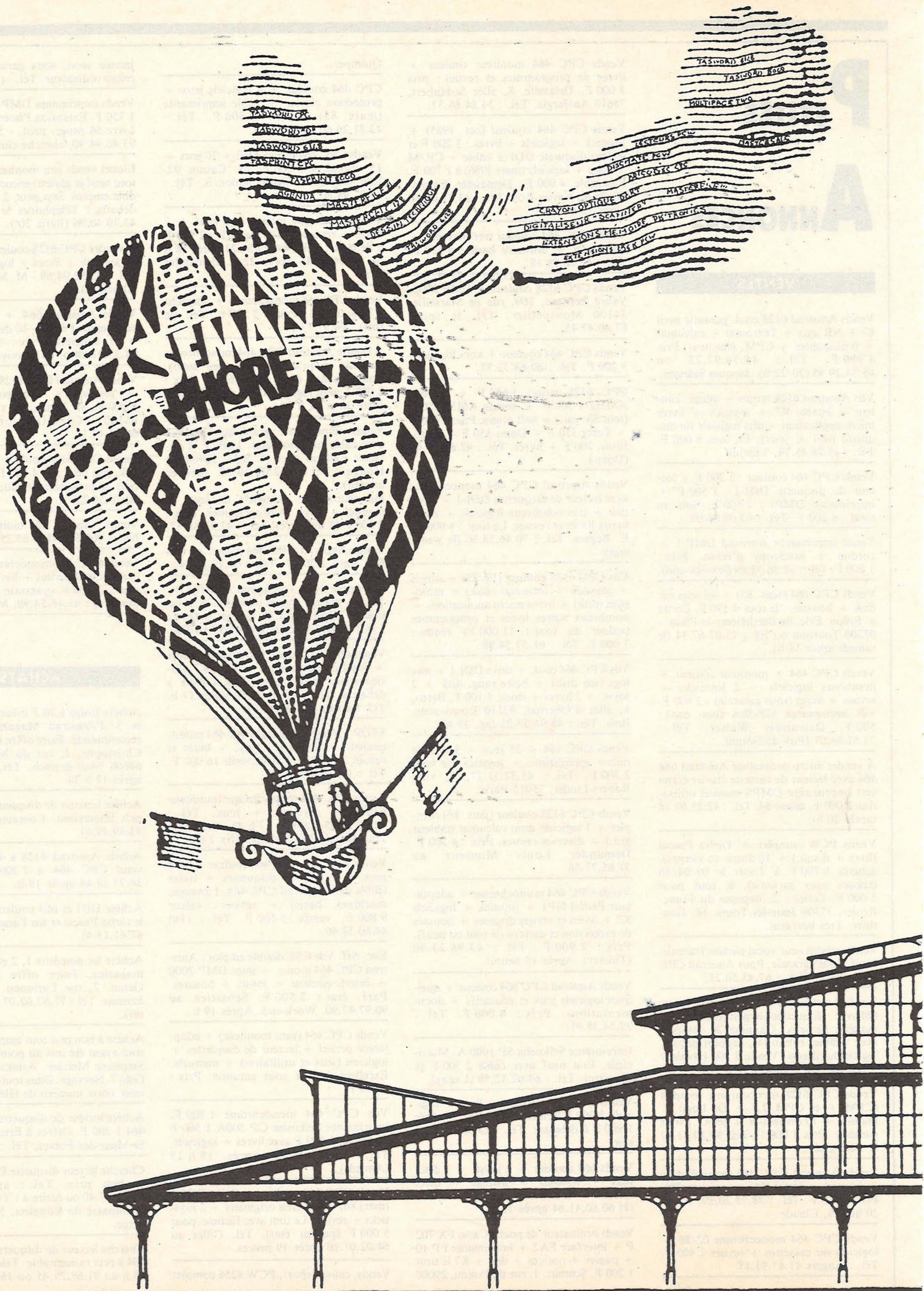
Achète à bon prix tout ampli-stéréo Amstrad ayant été mis au point, s'adresser à Stéphane Mercier. Aslakveien 23. 0753 Oslo 7. Norvège. Dans toute réponse, préciser votre numéro de téléphone...

Achète lecteur de disquettes DDI-1 pour 464 1 200 F. Offres à Eric Alain, 94100 St-Maur-des-Fosses. Tél. : 48.86.25.85.

Cherche lecteur disquette DDI-1 bon état et bon prix. Tél. : après 7 h au 87.71.47.40 ou écrire à : Yves Majewski, 6, impasse de Roitelets, 57300 Mondelange.

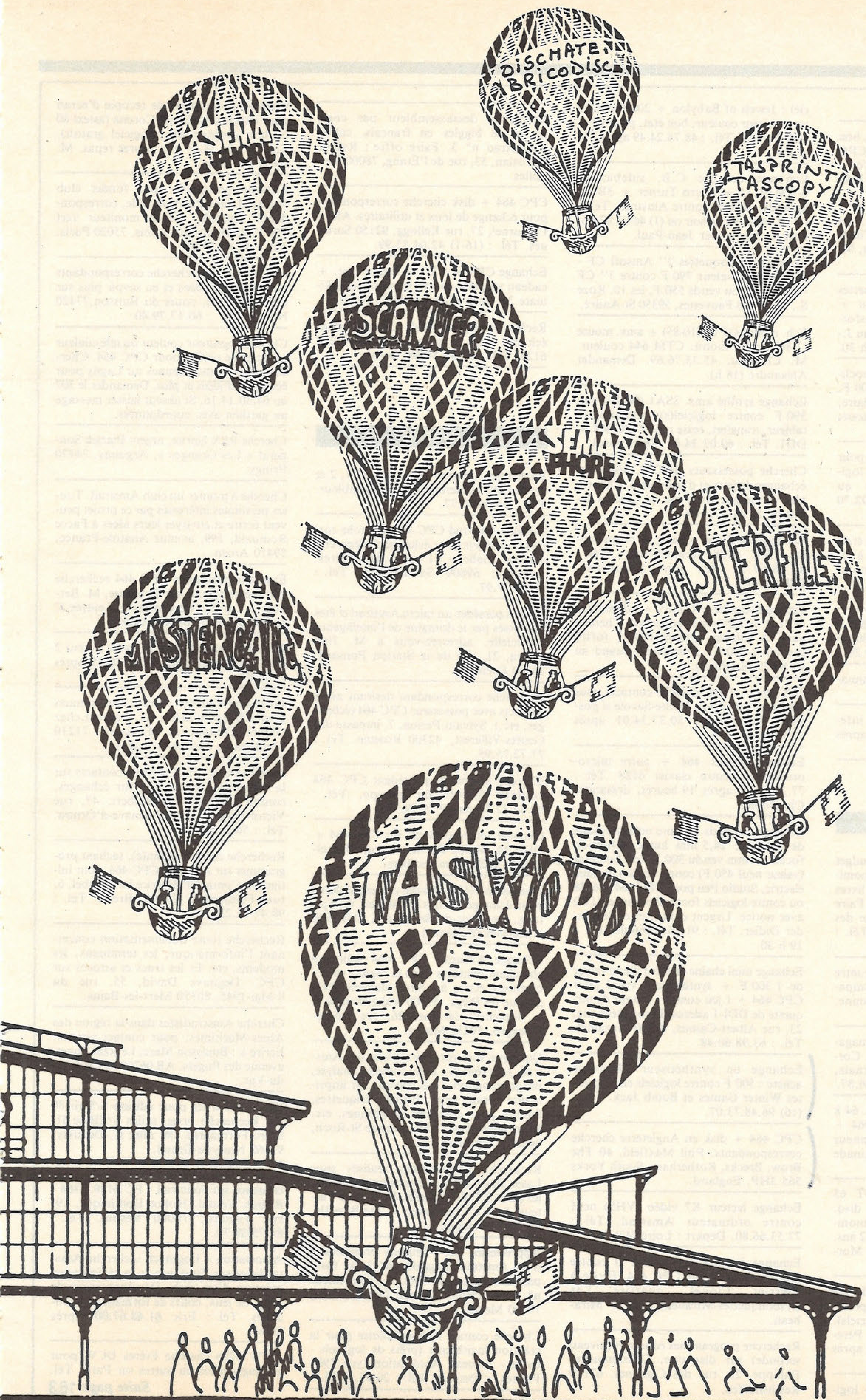
Cherche lecteur de disquette DDI-1 pour 464 à prix raisonnable. Téléphoner après 18 h au 91.68.29.45 ou 16, allée du Pic

AM 17



Sémaphore Logiciels CH 1238 La Plaine Suisse * Veuillez m'envoyer au plus vite votre documentation pour Amstrad CPC - Amstrad 8256/512 - Amstrad PC 1512 - Sinclair 128+2 * Nom . . . . Prénom

Adresse . . . . Ville . . . . Code postal


SEMAPHORE
DISCHATE
BRICODISC
TASPRINT
TASCOPY
SEMAPHORE
MASTERFILE
MASTERCALC
TASWORD

de l'Etoile, 13013 Marseille.

Cherche lecteur de disquette bon état, bon prix (uniquement St-Gironde) pour CPC 464. Ecrire à Jarland Eric. Tél. : 56.58.25.06, Romefort-Avensan, 33480 Castelnau-de-Médoc.

Urgent, achète guide d'utilisation, du CPC 464 en français. Faire offre à Christophe Bauny, 10, rue Thomas-Becket, Mt St Aignan, 76130 Max (50 F).

Achète premier lecteur de disquettes DDI-1 pour CPC 464. Parfait état + mémoire 64 Ko avec logiciel de transformation en 6128. Faire offre à Gueneau J.-Louis. Tél. : 86.28.52.90 après 18 h 30.

Achète CPC 6128 couleur ou monochrome avec jeux. Pas plus de 3 600 F. Julien Canton, 27, rue Saint-Hilaire, 54210 Lupcourt (seulement aux alentours de Nancy).

Recherche logiciels jeux ou éducatifs pour CPC 464. Achète drive DD1 avec logiciels. Contacter J.-M. Goret au 30.30.59.16 (DOM) ou au 30.38.92.70 (poste 4115).

Achète CPC 464 monochrome bon état. Prix pas plus de 2 000 F. S'adresser à M. Fecamp Christophe, 4, rue des Panoramas, 95190 Goussainville. Tél. : 32.88.01.14 (après 19 h).

Achète CPC 464 couleur pour 2 200 F max. ou CPC 464 mono pour 1 800 F max. M. S. Jouan. Tél. : 30.71.09.28.

Cherche CPC 128 sans visu, prix aimable. 75.01.58.35.

Achète Amstrad 6128 couleur, prix inférieur à 3 800 F. Tél. : 39.76.54.01 après 19 h. Faire offre à M. Thomas.

ECHANGES

Particulier n'ayant pas très gros budget achète ou échange une lunette astronomique de 900 × 60 + matériels + livres contre un CPC avec des logiciels. Faire offre à Auberville Aristide, 6, rue des Oeillets, 68110 Modenheim. Tél. : 89.46.68.44.

Echange jeu vidéo et jeu de table contre imprimante ou drive quelconque compatible CPC, 10, rue de la Sous-Bretonne, 76620 Le Havre.

Echange le numéro 11 d'Amstrad magazine contre le numéro 7 ou 10. M. Cornet Cédric, 5, rue Pierre-Louis-Bernaix, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.53.06.87.

Echange : moniteur vert GT65 + ex. 64 k (phoenix M64) pour CPC 664 ou 464 + 2 logiciels disk ou cass. contre moniteur couleur CTM 644 M. M. Cheminade Issoire, 77.55.05.73.

Echange monit. monochrome GT 65 encore sous gar. avec 5 jeux en disq. d'une valeur de 1 000 F contre un moniteur couleur CTM 644 de moins de 2 ans. Tél. : 23.82.16.29 après 19 h à M. Mordret.

Recherche correspondant(e) pour échange de logiciels (K7) sur CPC 464. De préférence vers Longwy (j'ai 2 100 logiciels). Michel Christophe, 34, rue du Père-Blanc, Longwy. Tél. : 82.25.41.73 après 18 heures.

Echange moniteur monochrome + logiciel : Jewels of Babylon + 200 F contre un moniteur couleur, bon état, pour CPC 464. Patrick. Tél. : 48.74.24.49 après 8 h le soir.

Echange console C.B. sidebander 6-AM/BLU + micro Turner + 3B ou agrandis. photo. contre Amstrad. Tél. : (1) 45.54.84.96, le soir ou (1) 46.03.07.06, bureau. Demander Jean-Paul.

Echange 10 disquettes 3" Amsoft CF - 2DD neuves valeur 790 F contre 3" CF - 2,1 pour 2 ou vends 550 F, les 10. Roze S., 2, rue des Fauvettes, 59350 St-André.

Ech. monit. GT 65 (10-85) + amx. mouse (7-86) contre monit. CTM 644 couleur. M. Cheneau, 45.33.76.69. Demander Alexandre (18 h).

Echange synthé ams. SSA1 (06/86) val. 390 F contre logiciel(s) utilitaire(s) : tableur, transfert, texte pour CPC 464 + DD1. Tél. : 60.03.34.04 (S&M nord).

Cherche possesseurs de CPC 464 pour échanges de jeux et d'utilitaires. Christophe Vanbergue, 169, rue du Clocher-St-Pierre, 59500 Doucié.

Echange CPC 464 couleur + progs contre CPC 6128 monochrome. Tél. : 46.08.07.74 le soir (Boulogne-Billancourt).

Echange moniteur GT 65 + adaptateur MP1 + la différence en argent. Cherche aussi à acheter lecteur DDI-1 (offre jusqu'à 1 300 F). Eustache Armand au 45.83.29.01 (Paris).

CPC 464 + DDI, cherche contacts pour échanges sur région Haute-Savoie si possible. Fabrice au 50.37.34.01 après 19 heures.

Echange clavier 464 + autre micro-ordinateur contre clavier 6128. Tél. : 77.38.58.01 après 19 heures, demander Christophe.

Echange ou vends oculaire orthoscopique de diamètre 24,5 mm haute définition focale 42 mm vendu 300 F, très bon état (valeur neuf 450 F) contre crayon optique électric, Studio Pen pour CPC 664 et 6128 ou contre logiciels football manager (127) avec notice. Urgent contacter et demander Didier. Tél. : 91.75.61.66 de 18 h à 19 h 30.

Echange mini chaîne (stéréo) d'une valeur de 1 300 F + synthétiseur vocal pour CPC 464 + 1 jeu contre 1 lecteur de disquette de DDI-1 adresse Leroy Stéphane, 23, rue Albert-Camus, 81200 Mazamet. Tél. : 63.98.60.48.

Echange un synthétiseur dK'tronic acheté : 500 F contre logiciels en disquettes Winter Games et Bomb Jack. Tél. : (16) 96.48.73.07.

CPC 464 + disk en Angleterre cherche correspondants. Phil Maxfield, 40 The Brow, Brecks, Rotherham, South Yorks 565 3HP. England.

Echange lecteur K7 vidéo (VHS) neuf contre ordinateur Amstrad. Tél. : 77.53.66.80. Départ : Loire (42).

Echange joystick quick shot II contre housse clavier pour CPC 464. Ecrire à Pierrier Lionel, quartier Les Eysbouquettes-Mirabeau, 84120 Mirabeau.

Recherche programmes éducatifs (niveau seconde) sur disquette. Grussenmeyer Philippe, 25, rue des Cigognes, 67110 Reichshoffen.

Recherche dessassembleur par cher, notice de biggles en français, cahier d'Amstrad n° 3. Faire offre : Rabine Christian, 53, rue de l'Étang, 78000 Versailles.

CPC 464 + disk cherche correspondant pour échange de jeux et utilitaires. Alexis Letournel, 27, rue Kellogg, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 42.04.52.99.

Echange CBS + 5 K7 + Adapt. ant. + cadeau surprise contre imprimante Okimate 20. Jean-Marc au 39.83.08.60.

Recherche région Midi correspondant échange idées et progrs Amstrad CPC 6128. Tél. : 90.89.36.68, le soir.

DIVERS

Recherche Amstrad Magazine n° 1, 2 et revue CPC contenant un desassembleur. Tél. : 53.04.30.77.

Possède Amstrad CPC 464. Cherche correspondant(e)s pour échange d'idées, etc. Jérôme Gallego, 1, rue des Frères-Lumière, 69800 Saint-Priest. Tél. : 78.20.77.97.

Si vous possédez un micro Amstrad et êtes intéressés par le domaine de l'intelligence artificielle, adressez-vous à M. Jina Rhéza, 21, rue de la Station Ponsard, 38100 Grenoble.

Recherche correspondant désirant avoir contacts avec possesseur CPC 464 (échanges, etc.). Sylvain Perion, 7, impasse des Genêts-Villerest, 42300 Roanne. Tél. : 77.72.75.95.

Cherche personnes possédant CPC 464 voulant former un groupe. Tél. : 99.54.32.10 ou 99.59.79.34.

Cherche correspondants sur CPC 464 + DDI. M. Malby Patrice, 1, rue Marcel-Royer, 92230 Gennevilliers.

Possesseur G128 cherche correspondants pour échanges, trucs et astuces. G. Spitaels, rue Louis-de-Brouckere, 10 B 6500 Anderlues (Belgique).

Echange Amstrad CPC 464 solitaires cherchent contacts dans la région valenciennoise écrire à : Sliwa damien, 142, avenue de Piège, 59300 Valenciennes et à Wiszynski Jérôme, 26, rue Roger-Salengro, 59233 Maing.

Quel que soit votre problème sur Amstrad, je le résoud : aide, conseils, analyse, programmation, tous travaux sur imprimante : trait. texte, listings, étiquettes, feuilles pour créations graphiques, etc. Brun Jean-Marc, 1001, avenue St-Roch, 84200 Carpentras.

Recherche programmes réalisés sous Laser Basic ainsi que musiques originales (disc/K7) E. Wannin, 15, avenue Pasteur Lot « Couloumey » Ste-Bazeille, 47200 Marmande.

Apprécierais que l'heureux propriétaire d'un Amstrad magazine n° 3 me fasse parvenir photos de l'init. A l'assembleur n° 1. T. Defer, 12, rue Gaston-Tune, 77000 Melun.

Cherche contact région Lilloise pour la création logithèque (prêts de logiciels - livres - revues). Association type 1901 Pirates, s'abstenir. Tél. : 20.95.13.15.

Cherche programme de recopie d'écran pour imprimante Smith Corona fastext 80 (si bon programme 1 logiciel gratuit). Tél. : 75.54.54.43 aux heures repas. M. Surel Christian.

Cherche personnes pour fonder club Amstrad dans Paris ou Lille, correspondance acceptée. Vends moniteur vert 750 F. 25 Henri Duvernois, 75020 Paris. Tél. : 43.63.50.02.

CPC 464 + disk cherche correspondants pour échange idées et en savoir plus sur l'Amstrad. 10, cours du Buisson,77420 Noisiel. Tél. : 60.17.79.40.

Cherche moniteur couleur ou télé couleur ayant prise péritel pour CPC 464. Cherche aussi contacts jeunes sur Lagny pour échanges d'idées et plus. Demander le 307 au 64.30.14.16. Si absent laisser message au gardien avec coordonnées.

Cherche RSX Isprite, urgent Patrick Sonnerat « Les Granges », Argonay, 74370 Pringy.

Cherche à monter un club Amstrad. Toutes personnes intéressés par ce projet peuvent écrire et envoyer leurs idées à Facce Romuald, 199, avenue Anatole-France, 59410 Anzin.

Étudiant possédant CPC 464 recherche petit génie sympa sur Toulouse, M. Berquet « Les Hts de Courbois » entrée C rue du Hardoy, 64600 Anglet.

Cherche contacts sur CPC avec lecteur 3 ou 5 1/4 pouces. Tél. : 47.49.70.25 (après 18 h 30).

Possesseur d'un 664 cherche tous contacts pour échange d'idées, etc. Laurent chez Olivier Destanckui, Ecuisses, 71210 Montchanin (Saône-et-Loire).

Amstrad CPC 6128 cherche contacts sur la région de Bordeaux pour échanges, conseil : Franck Combalbert, 47, rue Victor-Hugo, 33140 Villenave-d'Ornou. Tél. : 56.87.17.00.

Recherche correspondan(e), sachant programmer sur Amstrad CPC 464, pour initiation. Contacter Béatrice Le Digabel, 6, rue Faidherbe, 29200 Brest. Tél. : 98.47.08.22.

Recherche toute documentation concernant l'informatique, les terminaux, les modems, etc. Et les trucs et astuces sur CPC. Degouve David, 55, rue du 8-Mai-1945, 80350 Mers-les-Bains.

Cherche Amstradistes dans la région des Alpes-Maritimes, pour contact sérieux. Écrire à : Bouisson Marc, Le Réal Puget, avenue des Pugets, AB 06700 St-Laurent-du-Var.

Recherche trucs pour édition S/Fuji 80 Ps. Recherche prog. utiles S/dBase II. Marc Formantin, 06, allée C.-Debussy, 93160 Noisy-le-Grand.

Cherche contact pour échange idées, truc et astuce sur Amstrad CPC 6128 - 464 - Région Vésoul. Hobot Dominique, 19, rue Voisard, 70000 Vésoul. Tél. : 84.75.08.79.

Association « Logotech » cherche Amstradistes sur Toulouse et sa région pour création d'un club. Développement de prog. de jeux, cours de formation et concours. Tél. : Eric 61.48.67.00 (après 20 h).

DCW 8256 cherche Frères DCW pour échanges idées ou autres sur Paris. Tél.

Suite page 163

GAGNEZ L'AVENTURE...

L'AFFAIRE SYDNEY





L'assassin connaissait certainement bien sa victime. Le meurtre a été commis avec minutie. Pourquoi Mr SYDNEY a-t-il été assassiné ? et par qui ? Un graphisme exceptionnel pour une affaire à suspense. (Disponible sur Amstrad, Thomson, MSX, Commodore, K7, D.)

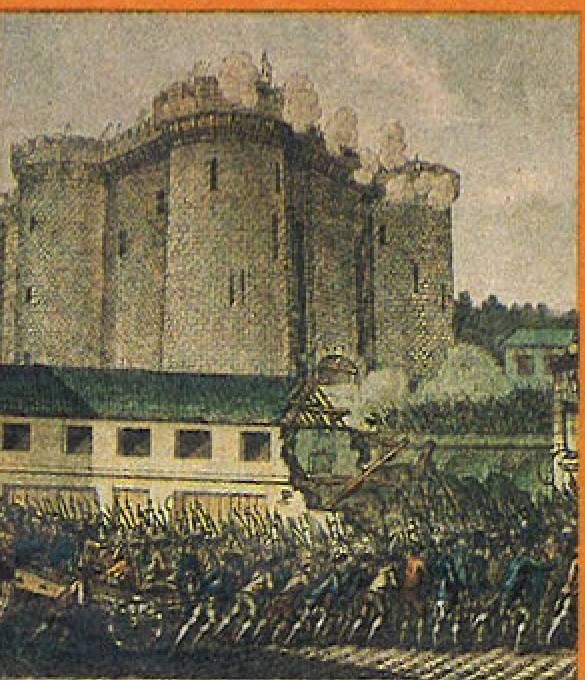
Dossier Boerhaave





Une vieille dame vient d'être assassinée dans sa baignoire. Chargé de l'enquête, vous devez découvrir le(s) coupable(s). Les personnages sont animés, un vrai régal pour les yeux, un dossier haletant. (Disponible sur Thomson, Amstrad, MSX, K7, D, QDD.)

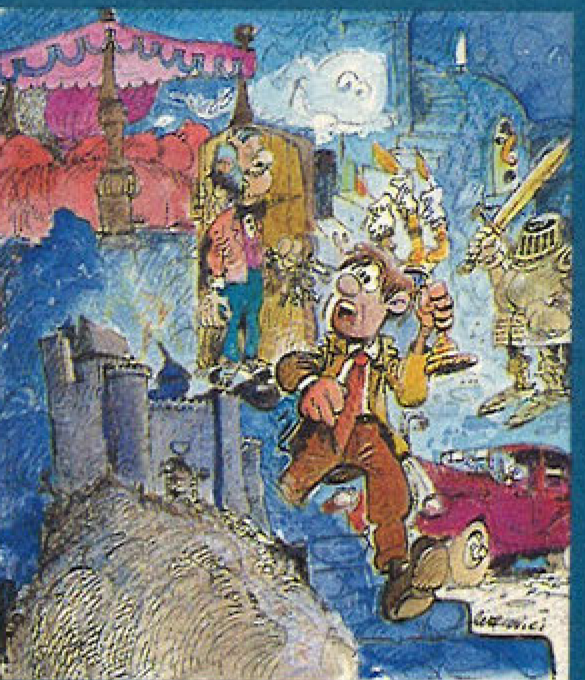
1789

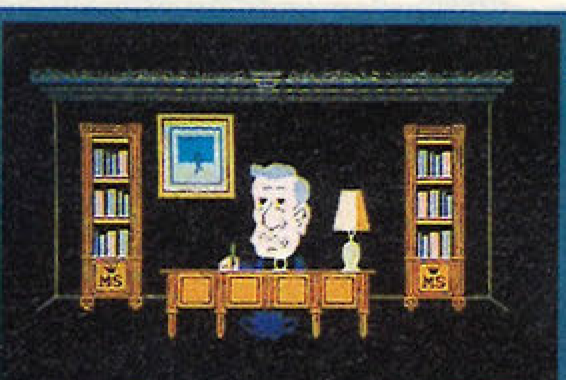




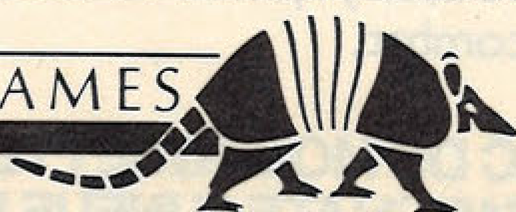
Le 28 avril 1789, c'est l'émeute en place de grève, les morts sont légions, votre but est de fuir ce monde en ébullition avant qu'il ne soit trop tard ; fuir, mais pas les poches vides...
(Disponible sur C64/128, Amstrad, MSX, Thomson, K7,D.)

L'HERITAGE 2
Micmac en Ecosse





Votre tante vous a fait don de sa fortune mais, pour la toucher, vous devez prouver votre identité. Votre livret de famille est quelque part en Ecosse et, pour couronner le tout, les "faux neveux" surgissent de toutes parts. Quel mic mac ! (Disponible sur Thomson, Amstrad, MSX, Commodore, K7, D, QDD.)



79, rue Hippolyte-Kahn 69100 Villeurbanne - Tél. 78.03.18.46

GAGNEZ L'AVENTURE

Pour recevoir de plus amples informations, envoyez le bon ci-joint :

NOM : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Cochez la case du logiciel qui vous intéresse le plus :
- ☐ Affaire Sydney
- ☐ Dossier Boerhaave
- ☐ 1789
- ☐ Héritage 2

Un tirage au sort peut vous le faire gagner.

GENERAL des outils pour le monde de demain

QuickShot®

LE ROBOTARM SVI 2000

Apprenez les bases de la robotique en jouant avec cet appareil de l'âge de l'espace

Quand vous en aurez la maitrise, le ROBOTARM vous servira à ramasser des morceaux de métal, construire des ponts miniatures, creuser des tranchées, plus tout ce que vous imaginerez de lui faire faire.

Habile comme une vraie main, l'éventail des possibilités du ROBOTARM est tel qu'il est capable de ramasser et de manipuler des objets aussi petits qu'un trombone à papier ou aussi gros qu'une balle de tennis.

LA ROTATION DU BRAS
Déplacer la commande 1 vers la droite pour faire tourner le bras dans le sens dextre ou vers la gauche pour le sens indextre.

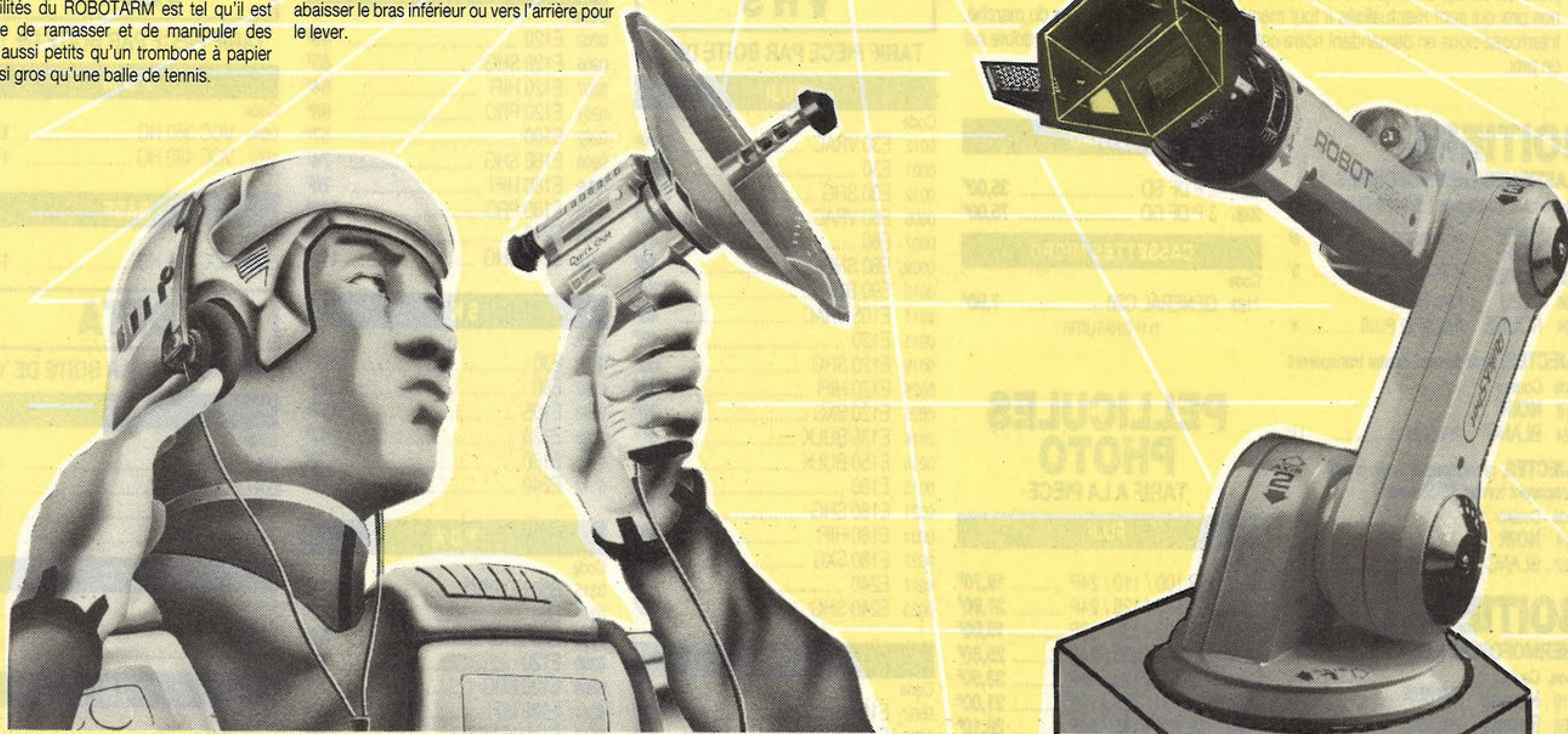
LE CONTROLE DU BRAS INFERIEUR
Déplacer la commande 1 vers l'avant pour abaisser le bras inférieur ou vers l'arrière pour le lever.

LE CONTROLE DE L'AVANT BRAS
Déplacer la commande 2 vers l'avant pour abaisser l'avant bras ou vers l'arrière pour le lever.

LA ROTATION DU POIGNET
Déplacer la commande 2 vers la gauche pour faire pivoter le poignet dans le sens dextre et vers la droite pour le sens indextre.

LE ROBOTARM COMPLET AVEC SES PINCES, SA PELLE ET 2 QUICKSHOOT I POUR LES COMMANDES
680F
2 piles Alcalines 1,5V (type D) non fournies
OPTION INTERFACE AMSTRAD 6128
disponible Février 87

LE CONTROLE DE LA MAIN
Une pression du bouton de la manette sur la commande 2 provoque l'ouverture de la main, et une pression sur la commande 1 provoque sa fermeture.

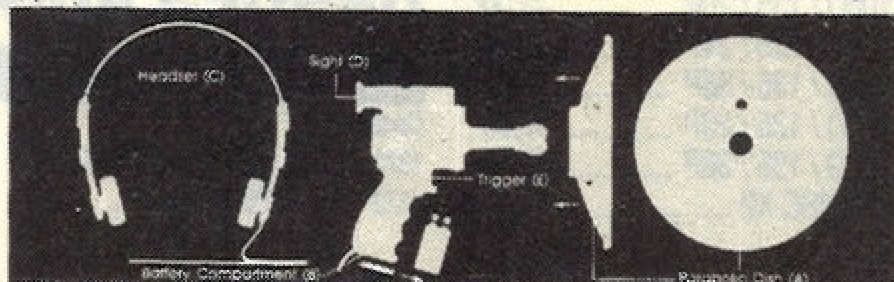


LA PARABOLIC EAR QUICKSHOOT SV2020 (la grande oreille)



«LA GRANDE OREILLE» applique une technologie acoustique avancée pour détecter le son émis d'une surface spécifique prédéterminée.

1. Raccorder le réflecteur parabolique (A) à l'appareil principal.
2. Installer une pile de 9 volts dans le logement de pile (B).
3. Mettre le casque d'écoute (C).
4. Viser l'oreille vers la cible désirée en regardant à travers le viseur (D) et appuyer sur la détente (E) pour écouter.



ATTENTION :
S'assurer que le casque est bien mis avant d'appuyer sur la gachette. Ne pas orienter le microphone vers le casque d'écouteurs.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES
Amplification : 200
Fréquence de réponse : 30 Hz - 20 KHz
Sensibilité : −70 +3dB
Alimentation : une pile de 9 volts (non comprise avec l'appareil).

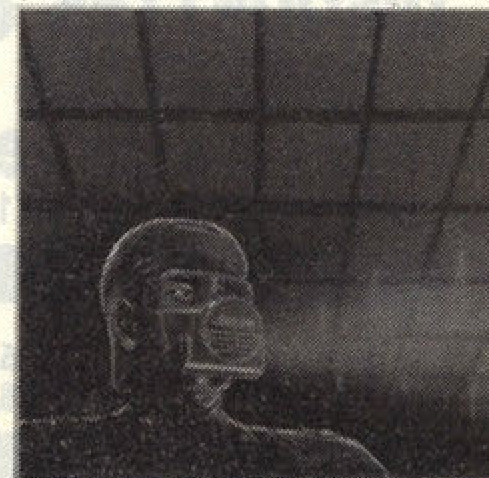
LA GRANDE OREILLE COMPLETE AVEC SON CASQUE, LE MICRO, LA PARABOLE ET SES AUTOCOLLANTS
199F
1 pile 9V non fournie

L'ANDROID SOUND SYNTHETIZER QUICKSHOOT SV011

En amplifiant et en dénaturant les sons, le modulateur de voix transforme votre voix en celle d'un androïde de l'espace intersidéral.

DISPONIBILITE FEVRIER 87

LE SYNTHETISEUR DE SON AVEC MASQUE ET SERRE-TETE
2 piles Alcalines Type D non fournies
199F





10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS - ☎ 42.06.50.50
magasin de vente ouvert tous les jours, sauf dimanche, de 9 h 45 à 13 heures et de 14 heures à 19 heures



10, boulevard de Strasbourg 75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

est désormais le grand spécialiste parisien indépendant de la vidéo, du son et de l'informatique

CONSOMMABLES

Depuis près de 10 ans, GENERAL a acquis une position enviée dans le domaine des supports magnétiques. Nous sommes aujourd'hui le premier distributeur indépendant pour beaucoup de ces produits.

Notre succès tient à :

- nos garanties : 6 ans sur les cassettes vidéo ;
- notre stock : près de 100.000 cassettes en permanence ;
- notre clientèle de particuliers, d'entreprises et de collectivités qui nous a toujours fait confiance et que nous tenons à remercier ;
- nos prix qui sont réactualisés à tout moment en fonction des cours du marché. Interrogez-nous en demandant notre cotation du jour, si vous avez un doute sur un prix.

Amis clients, vous aimez l'efficacité : **GENERAL est une entreprise efficace,** à votre image.

Des preuves ?

- une politique de prix hyperbas, autorisés par un très important volume de vente, avec des frais volontairement réduits ;
- des informations claires sur les produits au moyen d'affiches et de catalogues, des démonstrateurs compétents ;
- un service après-vente avec atelier sur place ;
- volontairement, une seule adresse. Pas de succursales et autres franchisés. GENERAL est un établissement sérieux, le patron est "aux fourneaux" pour que GENERAL soit une affaire qui marche ;
- un choix très vaste et bien présenté des différentes productions électroniques du moment ;
- un service crédit CETELEM qui donne les accords sur place par Minitel (possibilité de crédit total au dessus de 2000 F avec la première échéance trois mois après l'achat).

A qui vend GENERAL ?

1. **Aux particuliers :** GENERAL est un magasin ouvert tous les jours de 9 h 45 à 13 heures et de 14 à 19 heures, sauf le dimanche, où tout le monde peut acheter.
2. **Aux collectivités :** GENERAL vend aux collectivités, Comités d'Entreprise et groupements divers avec des conditions spéciales. Nous comptons parmi nos clients les plus grandes entreprises françaises et si vous êtes intéressés, contactez-nous (Mr COLLIN).
3. **Par correspondance :** Paris n'est pas la France, mais les prix de Paris, du fait de la concurrence féroce qui y règne, sont bien souvent plus bas qu'en province, ce qui nous amène à réaliser beaucoup d'affaires avec nos amis de province.

Vous avez des questions à poser ? GENERAL tient à votre disposition, gratuitement, son service information : **(1) 42.06.50.50, poste 40.**

BOITIERS

PLASTIQUES THERMOFORMÉS
avec cristal transparent, format Télécassette

Code	Couleur		
1400	**NOIR**	PRIX PIECE	6F
1402	BLANC	PRIX PIECE PAR 10	5F
1406	BLEU	PRIX PIECE	
1404	ROUGE	PAR 50 ET PLUS	4F

INJECTES, petit format, cristal transparent

Code	Couleur		
1416	**NOIR**		
1424	BLANC	PRIX PIECE	11F

INJECTES, grand format, avec cristal transparent format Télécassette

Code	Couleur		
1414	**NOIR**		
1422	BLANC	PRIX PIECE	13F

BOITIERS LUXE

THERMOFORMÉS façon livre ancien

Code	Couleur		
1410	**Havane**	PRIX PIECE	10F
1408	Bordeaux	PRIX PIECE	
1412	Vert emp	PAR 50 ET PLUS	8F

INJECTE, petit format — **PRIX PIECE 13 F**

Code	Couleur
1420	Bordeaux
1418	Noir

BOITE RANGEMENT POSSO

10 CASSETTES VHS ou Beta — Code 1452 : **139 F**
SERRURE A CLEF POSSO (option) : **70 F**

JAQUETTES neutres,

pour boitiers thermoformés et boitiers injectés grand format. 9 couleurs au choix : blanc, bleu clair, bleu foncé, mauve, noir, or, orange, rouge, vert) Code 1390 **PRIX PIECE : 1F**

BIBLIOTHEQUE DE RANGEMENT

Code 4930 — 100 boitiers — **495F**

DISQUETTES et CASSETTES informatiques

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

I3EE

Code		
2102	5 P 1/4 SF DD	5,90F
2100	5 P 1/4 DF DD	6,90F

FUJI

Code		
2000	5 P 1/4 SF DD	9,50F
2002	5 P 1/4 DF DD	14,50F
2011	3 P 1/2 MF 1D (67,5 TPI)	19,00F
2012	3 P 1/2 MF 1DD (135 TPI)	25,00F

AMSTRAD

Code		
2007	3 P DF SD	35,00F
2005	3 P DF DD	75,00F

CASSETTES MICRO

Code		
7123	GENERAL C20 (11E GRATUITE)	7,90F

PELLICULES PHOTO

TARIF A LA PIECE

FUJI

Code		
3022	HR 100 / 110 / 24P	19,70F
3020	HR 100 / 126 / 24P	21,90F
3001	HR 100 / 135 / 12P	19,00F
3000	HR 100 / 135 / 24P	25,80F
3002	HR 100 / 135 / 36P	33,50F
3007	HR 200 / 135 / 12P	21,00F
3004	HR 200 / 135 / 24P	28,10F
3006	HR 200 / 135 / 36P	35,00F
3009	HR 400 / 135 / 12P	23,50F
3008	HR 400 / 135 / 24P	30,40F
3010	HR 400 / 135 / 36P	37,00F
3012	50D / 135 / 36P	45,00F
3014	100D / 135 / 20P	35,00F
3019	100D / 135 / 24P	42,00F
3016	100D / 135 / 36P	45,00F
3017	400D / 135 / 20P	47,00F
3018	400D / 135 / 36P	60,70F
3024	HR DISC X2	45,00F

CASSETTES VIDEO VIERGES

VHS

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI

Code		
0012	E30 VRAC	35,50F
0001	E30	36,50F
0012	E30 SHG	39,50F
0006	E60 VRAC	40F
0007	E60	41F
0009	E60 SHG	44F
0010	E90 BULK	43,50F
0011	E105 VRAC	45F
0013	E120	43F
0019	E120 SHG	65F
0029	E120 HIFI	68F
0025	E120 SXG	89F
0014	E135 BULK	51F
0016	E150 BULK	52,50F
0015	E180	48F
0021	E180 SHG	74F
0031	E180 HIFI	76F
0027	E180 SXG	108F
0017	E240	68F
0023	E240 SHG	98F

GOLDSTAR

Code		
0502	E105	38F
0504	E120	40F
0506	E180	43F

JVC

Code		
0200	E120	49F
0206	E120 SHG	63F
0207	E120 HIFI	64F
0201	E120 PRO	98F
0202	E180	57F
0208	E180 SHG	74F
0209	E180 HIFI	76F
0203	E180 PRO	119F
0204	E240	80F
0218	E240 SHG	110F

SKC

Code		
0100	E30	34,50F
0102	E60	39F
0106	E105	43,50F
0108	E120	47F
0110	E180	52F
0112	E240	75F

TDK

Code		
0315	E30 HD PRO	99,50F
0312	E60	49F
0311	E60 EHG	54F
0300	E120	57F
0306	E120 EHG	78F
0314	E120 HIFI	84F
0316	E120 HD PRO	116F
0302	E180	61F
0308	E180 EHG	84F
0310	E180 HIFI	87F
0318	E180 HD PRO	128F
0304	E240	105F
0309	E240 EHG	110F

VHS COMPACT

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

Code		
0220	FUJI EC30 SHG	55F
0005	JVC EC30 SHG	59F

8 MM

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI

Code		
0004	P30	79F
0008	P60	95F

TDK

Code		
0298	P60	98F
[illegible]	P90	115F

PACKS COLLECTIVITES GOLDSTAR

40 cass. E105 : **36F pièce**
40 cass. E120 : **38F pièce**
40 cass. E180 : **41F pièce**

V2000

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

PDM

Code		
0600	VCC 360 HG	117F
0602	VCC 480 HG	143F

BASF

Code		
0700	VCC 480 HG	143F

BETA

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI

Code		
0037	L500	53F
0041	L500 SHG	64F
0039	L750	67F
0043	L750 SHG	78F

SKC

Code		
0114	L500	50F
0116	L750	62F

TDK

Code		
0320	L500	65F
0323	L500 EHG	78F
0326	L500 HIFI	101F
0328	L500 HD PRO	121F
0322	L750	78F
0324	L750 EHG	104F
0329	L750 HIFI	121F
0327	L750 HD PRO	144F
0330	L830 EHG	132F

BETACAM

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI

Code		
0059	BETACAM 10	102F
0061	BETACAM 20	139F

U'MATIC

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

3 M

Code		
0422	UCA 30 S	214F
0418	UCA 75	346F

FUJI

Code		
0047	KCA 10	108F
0049	KCA 20	127F
0051	KCA 30	157F
0055	KCA 30 BR	184F
0053	KCA 60	219F
0057	KCA 60 BR	256F
0054	KCS 10 BR	134F
0058	KCS 20	131F
0063	KCS 20 BR	153F

BANDES AUDIO

TDK

Code		
1372	LX 35/180 27cm Ø NAB	195F
1373	LX 35/90 18cm Ø	109F

CASSETTES AUDIO VIERGES

Tarif pièce par boite de 10 — **Tarif +2F de l'heure pour taxe copie privée**

FUJI

Code		
1000	DR C60	7,50F
1002	DR C90	10,70F
1003	DR C120	14,00F
1015	FR C60	9,00F
1017	FR C90	13,00F
1008	FRI C60	10,70F
1010	FRI C90	14,50F
1009	FRIS C60	12,30F
1011	FRIS C90	16,60F
1004	FRII C60	11,30F
1006	FRII C90	16,60F
1005	FRIIS C60	15,50F
1007	FRIIS C90	22,50F
1012	METAL C60	22,00F
1014	METAL C90	29,50F
1100	HR C60	10,00F
1102	HR C90	14,00F
1108	CRX C60	11,00F
1110	CRX C90	16,00F

GOLDSTAR

Code		
1104	HD C60	7,00F
1106	HD C90	10,00F

TDK

Code		
1200	DC C60	9,00F
1202	DC C90	11,50F
1204	AD C60	11,00F
1206	AD C90	14,00F
1208	ADX C60	18,00F
1210	ADX C90	24,00F
1371	SF C60	14,00F
1372	SF C90	17,50F
1212	SA C60	15,00F
1214	SA C90	19,90F
1216	SAX C60	19,50F
1218	SAX C90	27,00F
1220	MA C60	32,50F
1222	MA C90	44,50F
1224	MAR C60	53,00F
1226	MAR C90	74,00F



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

Ordinateur familial

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran monochrome
2390F
A CREDIT CETELEM
290F au comptant
+ 12 mensualités de **199F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 288F

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran couleur
3590F
A CREDIT CETELEM
390F au comptant
+ 18 mensualités de **213F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 634F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

AMSTRAD CPC 464
l'ordinateur familial de pointe
Le CPC 464 est évidemment beaucoup plus qu'un système de jeux vidéos sophistiqué. Avec les graphiques haute résolution et son écran 80 colonnes ajouté à un système de conception d'écran performant, le CPC 464 est un micro-ordinateur pas cher qui fournit à l'utilisateur TOUT ce qui est nécessaire immédiatement avec des applications pour toute la famille, depuis les jeux jusqu'aux comptes et à la gestion de budget.

Les débutants n'ont rien à craindre avec l'ordinateur CPC 464 : il est fourni avec une cassette d'accueil pour s'habituer à l'ordinateur et ses capacités, et un manuel d'utilisation qui contient une section spéciale pour les novices et une introduction en profondeur sur l'essentiel de la machine et des logiciels spécifiques à ce micro-ordinateur.

Les utilisateurs avertis apprécieront vite les capacités de croissance du système : en particulier, l'interface d'imprimante incorporée ; le système de disquette économique qui comprend à la fois CP/M (et donne ainsi accès à plus de 3000 programmes courants) et le langage LOGO (célèbre aux Etats-Unis pour les programmes éducatifs et arrivant maintenant en France et en Angleterre) ; et le potentiel quasi universel d'un bus Z80 complet avec support pour des cartouches ROM.

Processeur Z80 : Le plus utilisé des microprocesseurs de l'informatique familiale ayant le catalogue de logiciels le plus étendu — d'autant plus que le CPC 464 offre CP/M comme système d'exploitation en option.

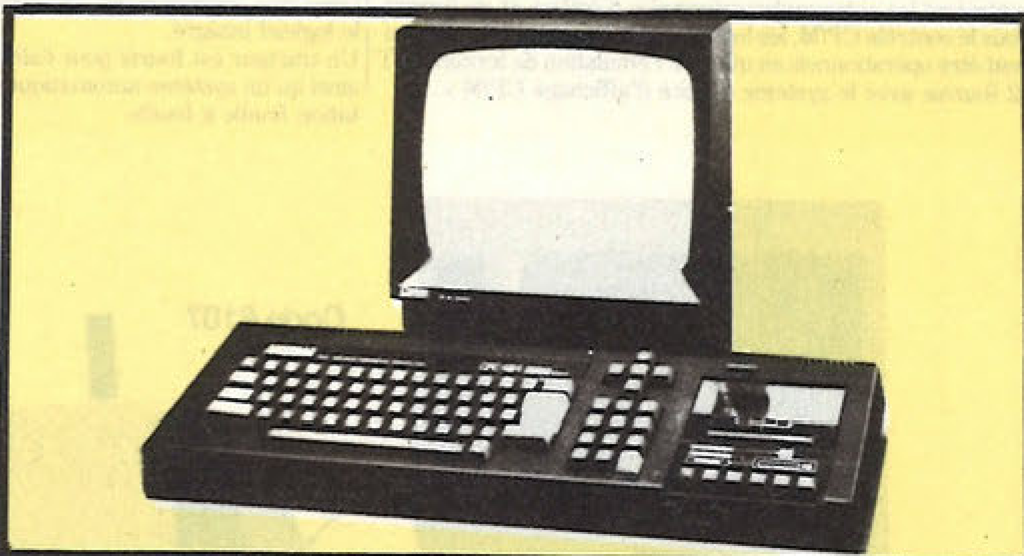
64K de RAM : Le CPC 464 possède 64K de mémoire vive, avec plus de 42K réellement utilisables grâce à la technique de superposition du ROM. La grande taille de cette mémoire vive RAM donne une indication de la sophistication et de la complexité possibles au stade de la programmation.

Graphics : Le CPC 464 comporte 3 modes d'écran différents, y compris 80 colonnes pour les textes, une palette de 27 couleurs et une résolution maximum de 640 x 200 pixels.

Clavier : un "vrai" clavier de 74 touches de couleurs de type "QWERTY", avec une touche d'entrée largement dimensionnée.

Les touches curseurs sont bien placées et il y a un pavé numérique pour la saisie rapide de données chiffrées.

Lecteur de cassettes incorporé : Cette mémoire de masse est disponible d'origine avec le lecteur intégré du CPC 464. Il permet de retrouver et de sauvegarder les programmes et les données sans avoir les inconvénients des autres systèmes où les réglages sont ardus et source d'erreur. La vitesse de sauvegarde est programmable entre 1K baud et 2K baud (grande vitesse) et la détermination de la vitesse est décidée par les logiciels.



Basic : Un Basic standard, écrit en Angleterre, est utilisé avec le CPC 464. Vous verrez qu'il est plus rapide et performant que les autres Basic que vous connaissez, avec plein de commandes pour les graphiques, le son et la gestion des entrées-sorties.

Jeu de caractères étendu : un jeu complet de caractères 8-bits comprenant des symboles et des éléments graphiques est accessible au clavier et avec la fonction CHR$(n).

Touches programmables : jusqu'à 32 touches peuvent être définies par l'utilisateur du CPC 464, chacune pouvant avoir 32 caractères.

Fenêtres : on peut sélectionner un maximum de 8 fenêtres de texte, où il est possible d'écrire des caractères, ainsi qu'une fenêtre pour les graphiques.

Son : les capacités sonores du CPC 464 comprennent 3 voies de 7 octaves. Chacune des trois voies peut être ajustée en ton et en amplitude et elles sont transmises, à gauche, à droite et au centre, pour la prise de son stéréo. Le niveau sonore du haut parleur incorporé est variable et mixé en sortie.

Sortie d'imprimante : une sortie d'imprimante parallèle de type Centronics existe d'origine, le signal "Busy" étant utilisé comme signal de reconnaissance.

Possibilités d'extension : plusieurs cartes d'extension sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.

Extension des ROM : tous les ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire et il est possible d'ajouter jusqu'à 240 ROM de 16K chacun.

A tout acheteur d'un ensemble
CPC AMSTRAD
CADEAU !
4 LOGICIELS : BALLE de MATCH (TENNIS)
+ MATCH DAY (FOOT)
+ BRUCE LEE
+ KNIGHT LORE
sur K7 ou disquette
+ 1 JOYSTICK QUICKSHOOT
En cas de rupture de stock sur les logiciels ci-dessus, remplacement par ceux de notre choix.

Ordinateur personnel Amstrad CPC 6128

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran monochrome
3590F
A CREDIT CETELEM
390F au comptant
+ 18 mensualités de **237,30F**
TEG : 24,35 % - Coût total du crédit avec assurance : 771,40F

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran couleur
4750F
A CREDIT CETELEM
550F au comptant
+ 30 mensualités de **214,10F**
TEG : 24,10 % - Coût total du crédit avec assurance : 1723F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

A tout acheteur d'un ensemble
CPC AMSTRAD
CADEAU !
4 LOGICIELS : BALLE de MATCH (TENNIS)
+ MATCH DAY (FOOT)
+ BRUCE LEE
+ KNIGHT LORE
sur K7 ou disquette
+ 1 JOYSTICK QUICKSHOOT
En cas de rupture de stock sur les logiciels ci-dessus, remplacement par ceux de notre choix.

Le CPC 6128 est impressionnant
Avec l'unité de disquette intégrée, le chargement et la sauvegarde des programmes est devenue 50 fois plus rapide qu'avec une cassette. L'efficacité est aussi améliorée. Il y a non seulement une grande fiabilité des données mais aussi la possibilité de vérifier le bon déroulement des sauvegardes.

Des copies peuvent être effectuées en quelques secondes, ce qui prendrait 30 minutes avec un lecteur de cassettes. L'accès à un programme particulier est immédiat, avec une cassette vous devez parcourir toute la bande pour trouver le programme désiré.

De plus, le 6128 est équipé du CP/M Plus, la dernière version du système le plus répandu pour les micro-ordinateurs 8 bits. Maintenant, sans rien ajouter, vous pouvez avoir accès à un bien plus grand nombre d'applications que sur cassette. Vous pouvez même utiliser des programmes dépassant la mémoire vive disponible. Le 6128 utilise le BASIC qui est la note dominante de tous nos ordinateurs, comme sur le CPC664, le Basic a été amélioré par l'inclusion du remplissage rapide d'une zone et le tracé de lignes en pointillés et vous permet aussi de lire le code de caractères affichés à l'écran ainsi que de contrôler les erreurs de lecture sur disquette et les conditions d'interruption.

LES GRAPHIQUES
Les programmes traitant de sons et de graphismes sont particulièrement bien pourvus. Il existe trois modes d'écran offrant la couleur et la netteté exceptionnelle, les 16 couleurs choisies dans une palette de 27 sont idéales pour réaliser des jeux. Les autres modes offrent un écran texte de 40 colonnes avec 4 couleurs, idéal pour les applications éducatives et un écran texte de 80 colonnes avec 2 couleurs (parmi la palette de 27) pour les diagrammes de haute résolution et les histogrammes.

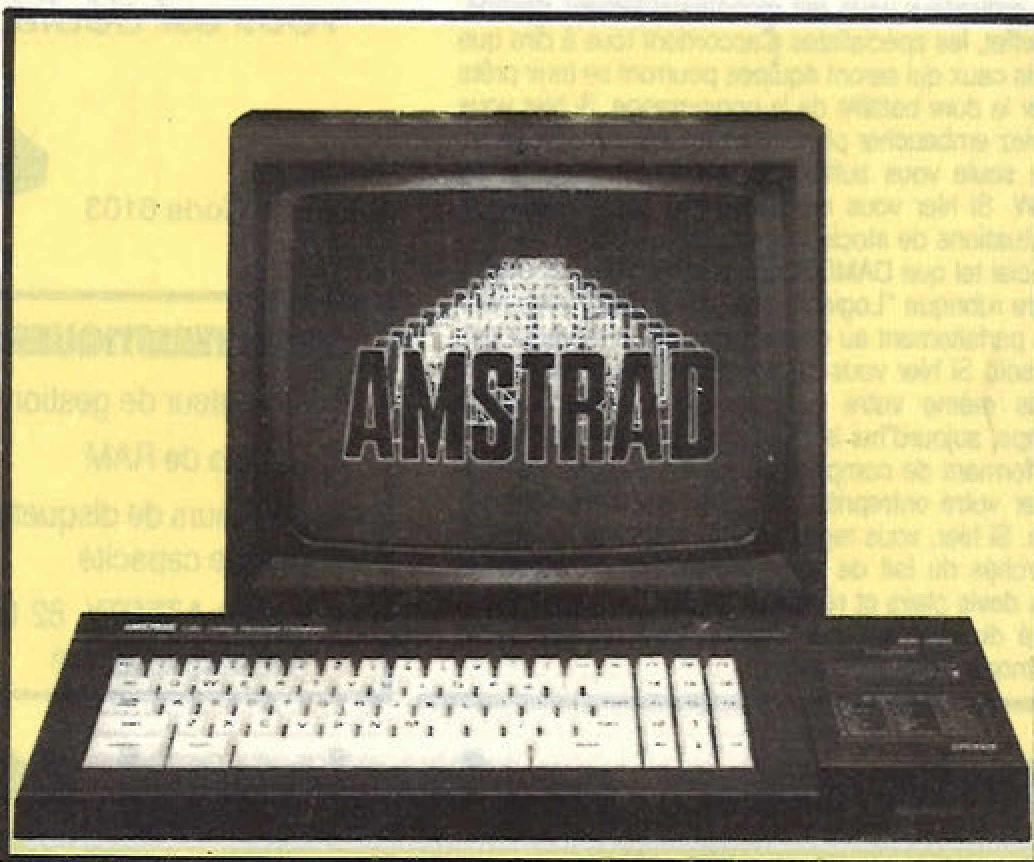
Avec un écran de 80 colonnes, le traitement de texte affiche les lignes comme elles seront imprimées.

LA MEMOIRE
Le CPC 6128 est fourni avec 128K de mémoire vive, avec plus de 41K de disponibles en Basic, quelque soit le mode d'affichage, ce qui permet l'utilisation de programmes sophistiqués.

Les 64K de RAM supplémentaires sont utiles pour certaines applications Basic qui font appel à des variables ou pour mémoriser des écrans entiers pour de rapides changements dans les jeux d'action.

PRINCIPALES CARACTERISTIQUES
Le clavier, classique de type QWERTY, avec pavé numérique et touches de déplacement.

Jeu de caractères étendu. Un jeu complet de caractères 8 bits comprenant des symboles et des éléments graphiques et un jeu complet de



caractères internationaux sous CP/M Plus. Touches programmables. Toutes les touches sont redéfinissables par l'utilisateur, chacune pouvant avoir 120 caractères.

Fenêtres : 8 fenêtres de texte plus une fenêtre de graphisme. Son : 3 voix de 8 octaves. Chaque voix peut être ajustée en ton et en amplitude. Le niveau sonore du haut parleur incoporé varie. Port d'imprimante : imprimante parallèle 7 bits de type Centronics. Extensions : de nombreuses interfaces sont disponibles pourl'utilisation de certains logiciels.

Extension de la ROM. Toutes les routines de la ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire. Il est possible d'ajouter 252 pages de 16K chacunes.

LE CPC 6128 EST EXTENSIBLE
Alors que d'autres fabricants d'ordinateurs familiaux offrent des options d'accessoires supplémentaires, nous les avons inclus dans le CPC 6128.

L'unité de disquette et le moniteur, les deux éléments les plus importants, sont intégrés dans le 6128. Et nous avons ajouté les interfaces les plus utiles. Si l'expérience des jeux et des graphiques que vous avez, est basée sur un téléviseur classique, la couleur de notre moniteur vous enchantera.

Nos produits additionnels en option sont tout aussi impressionnants. Vous pourrez améliorer vos jeux, révolutionner vos affaires et communiquer avec d'autres ordinateurs. Et tout cela pour un prix beaucoup plus compétitif que vous ne le pensez.

AMSOFT : le support des ordinateurs Amstrad
De la joie et de l'action, des couleurs formidables. Il existe déjà un choix de 3000 jeux disponibles, tous compatibles avec la famille AMSTRAD.



Amstrad PCW 8256

ordinateur personnel traitement de texte

Le PCW 8256 est un système de traitement de texte entièrement indépendant qui comprend une imprimante de haute qualité pour courrier et copies, un moniteur, un lecteur de disquettes, un ordinateur et un logiciel de traitement de texte personnalisé.
De plus, le PCW 8256 est fourni avec la toute dernière création de système informatique huit bits, le plus répandu dans le monde, le CP/M + avec GSX. Le Basic Mallard étendu de Locomotive Software (comprenant l'arithmétique à double précision et le gestionnaire de fichiers Jetsam) est fourni pour être utilisé sous CP/M +, ainsi que le langage éducatif Dr Logo.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES:

L'écran.

Un moniteur monochrome vert à haute résolution, de 90 colonnes et 32 lignes de texte, offrant une zone d'affichage de 40 % supérieure à celle d'un écran standard 80 × 24.

Disquettes.

Des disquettes compactes de format trois pouces comprenant les standards CP/M, bien implantés chez Amstrad, et qui offrent 180 ko de mémoire formatée disponibles sur chaque face. Une deuxième unité de disquettes peut être installée (1 M.O.).

Clavier et logiciel.

Le clavier de 82 touches, comprenant plusieurs touches de fonction dédiées au logiciel de traitement de texte intégré. Le clavier est contrôlé par son propre microprocesseur et est relié à l'ordinateur et à l'écran par un simple cordon téléphonique. Le logiciel de traitement de texte permet la création de documents jusqu'à entière capacité de la disquette et donne la possibilité d'imprimer simultanément. Des caractéristiques telles que pagination, alignement automatique des paragraphes et réalignements, ainsi que des caractéristiques d'impression pour la coupure et l'insertion sont assurées.
La grande surface d'affichage comprend une liste de menus "fenêtres" auxquels on accède par des touches de fonction qui contrôlent les commandes principales d'édition et de format. Sous le contrôle CP/M, les logiciels sont très nombreux et peuvent être opérationnels en utilisant l'émulation de terminal VT 52 fournie avec le système d'unité d'affichage CP/M +.

Imprimante.

Le mécanisme de l'imprimante intégrée offre une impression de qualité "courrier" d'environ 20 caractères par seconde ou de qualité "copie" de 90 caractères par seconde. Les caractéristiques d'impression telles que : espacement, italiques, caractères gras, soulignement, exposant et indice sont assurées par le logiciel intégré.
Un tracteur est fourni pour l'alimentation en papier continu, ainsi qu'un système automatique d'alignement pour l'alimentation feuille à feuille.



Code 6107

TARIF GENERAL pour le PCW 8256 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte
4997 F HT

5927 F

A CREDIT CETELEM
1327 F au comptant
+ 24 mensualités de **241,60 F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1198,40 F

CADEAU !
les 3 HOUSSES pour le clavier, le moniteur et l'imprimante

Amstrad PCW 8512

l'outil idéal pour les décideurs

Après la série familiale des CPC qui connait toujours un succès indiscutable, AMSTRAD se devait de réitérer son coup commercial : vendre des machines d'excellente qualité à un prix des plus compétitifs. Ce fut alors la sortie du PCW 8256, ordinateur véritablement dédié au traitement de texte professionnel tout en restant techniquement et financièrement accessible à tout néophyte. Mais une maison aussi sérieuse qu'AMSTRAD ne pouvait en rester à une gamme aussi limitée. Vint alors le petit frère, autrement dit le **PCW 8512.**

Que vous soyez artisan, commerçant, que vous exerciez une profession libérale ou dirigiez une PME, cet ordinateur vous est incontestablement destiné. En effet, les spécialistes s'accordent tous à dire que seuls ceux qui seront équipés pourront se tenir prêts pour la dure bataille de la concurrence. Si hier vous deviez embaucher plusieurs secrétaires, aujourd'hui une seule vous suffira pourvu qu'elle dispose du PCW. Si hier vous maitrisiez très difficilement vos fluctuations de stock, aujourd'hui le PCW doté d'un logiciel tel que DAMOCLES (veuillez vous reporter à notre rubrique "Logiciels professionnels") vous tiendra parfaitement au courant à quelque moment que ce soit. Si hier vous ragiez de ne pas pouvoir tenir vous même votre comptabilité par manque de temps, aujourd'hui le PCW doté de quelque logiciel performant de comptabilité vous permettra de maitriser votre entreprise avec une immense satisfaction. Si hier, vous regrettiez de perdre de nombreux marchés du fait de votre impossibilité à présenter des devis clairs et réalistes, aujourd'hui votre PCW, doté du logiciel Devis/Travaux vous permettra de surmonter des difficultés.

Artisans, commerçants, professions libérales, PME, cet ordinateur vous est dédié...



Code 6103

TARIF GENERAL pour le PCW 8512 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte
6484 F HT

7690 F TTC

A CREDIT CETELEM
1690 F au comptant
+ 30 mensualités de **266,80 F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 2004 F

CADEAU !
les 3 HOUSSES pour le clavier, le moniteur et l'imprimante

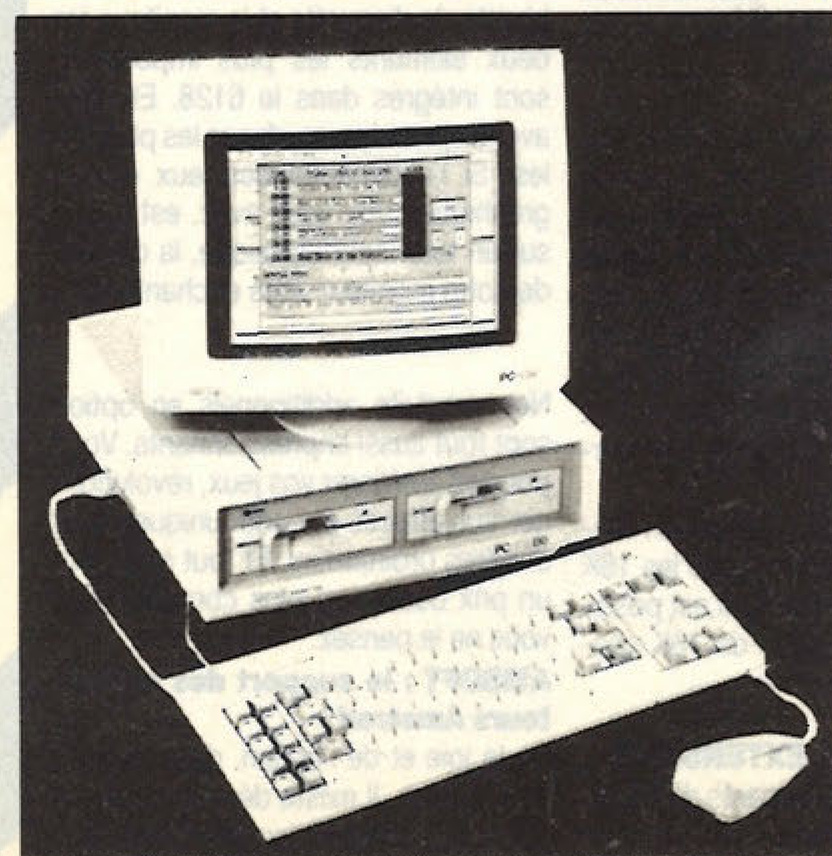
CARACTERISTIQUES PRINCIPALES

- ordinateur de gestion
- 512 Ko de RAM
- 2 lecteurs de disquettes dont un de très grande capacité
- clavier AZERTY, 82 touches avec pavé numérique séparé
- imprimante intégrée avec de nombreuses possibilités d'impression de qualité "courrier"
- gamme étendue de logiciels réputés
- système d'exploitation CP/M+
- langages Basic Mallard (spécialisé) et Dr Logo
- microprocesseurs additionnels pour clavier et contrôle de l'imprimante
- écran de 32 lignes de 90 caractères (soit 25 % de gain par rappport à la normale)
- possibilités d'extension.

Ordinateur professionnel COMPATIBLE

AMSTRAD PC 1512

Nous prenons immédiatement commande pour livraison dernière semaine d'octobre.



PC 1512 SD avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2
5920 F

PC 1512 SD avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2
8170 F

PC 1512 DD avec unité centrale, moniteur monochrome, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2
7450 F

PC 1512 DD avec unité centrale, moniteur couleur, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **9700 F**

PC 1512 HD 10 Méga Octets avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 10 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2
.... **10420 F**

PC 1512 HD 10 Méga Octets avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 10 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **12670 F**

PC 1512 HD 20 Méga Octets avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 20 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2
.... **11840 F**

PC 1512 HD 20 Méga Octets avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 20 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **14100 F**

IMPRIMANTE DMP 3000 100 caractères par seconde, friction et traction spécialement conçue pour les modèles PC 1512 (tous les compatibles et IBM PC*) .... **2290 F**

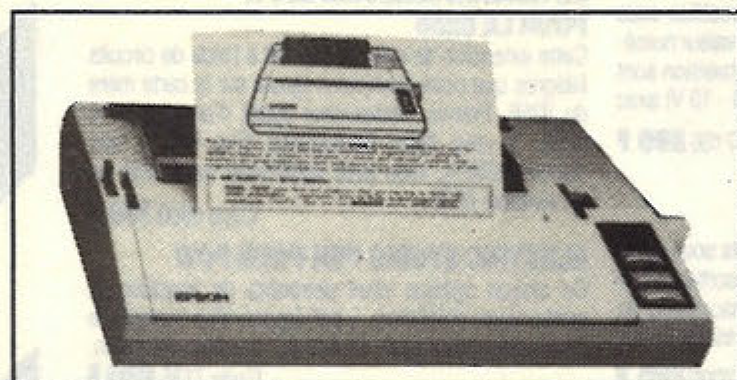
* IBM est une marque déposée de International Business Machines Corp.



10, bd de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

IMPRIMANTES POUR AMSTRAD

Imprimante Epson LX80



TARIF GENERAL pour EPSON LX 80

2995 F

Code 6192
A CREDIT CETELEM
595 F au comptant
+ 12 mensualités de 230 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 321,60 F

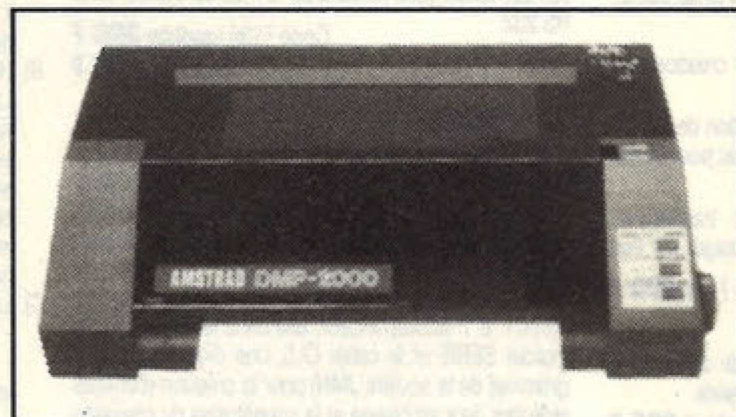
L'imprimante LX80 s'adapte parfaitement aux ordinateurs AMSTRAD. EPSON est certainement la marque la plus connue et la plus réputée en matière d'imprimantes. Par sa fiabilité légendaire, de même que par la qualité de sa frappe, elle représente le bon investissement pour celui qui sait voir à long terme. Elle est certes un peu plus chère que ses concurrentes mais en matière de mécanique d'imprimante, tout se paye et la qualité est au rendez-vous.

Imprimante Amstrad DMP 2000

TARIF GENERAL pour Amstrad DMP 2000

1990 F

Code 6032
A CREDIT CETELEM
190 F au comptant
+ 9 mensualités de 220 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 180 F



DMP 2000 AMSTRAD, IMPRIMANTE MATRICIELLE
La DMP 2000 est un succès de plus dans la gamme des produits de haute qualité et peu coûteux d'AMSTRAD.

Elle allie l'adaptabilité d'un jeu d'instruction de logiciel standard à la compétence technique d'AMSTRAD et à un prix exceptionnel.

On peut utiliser l'alimentation feuille à feuille ou en continu et le traceur ingénieux facilite l'insertion et l'alignement du rouleau d'entrainement du papier. La vitesse d'impression est de plus de 100 caractères par seconde.

Le choix étendu des tailles et des styles de caractères ainsi qu'un jeu complet de caractères ASCII et internationaux vous aideront à résoudre vos problèmes d'impression. De plus, la réalisation de graphiques adressables au niveau du point et des codes de fonctions compatibles avec Epson standard, permettront à la DMP 2000 de fonctionner directement avec la plupart des logiciels, y compris les programmes de traitement de texte, les graphiques, les vidages d'écran, etc.

La DMP 2000 fonctionne avec tous les ordinateurs AMSTRAD (ou autres) qui possèdent une interface parallèle Centronics standard incorporée.

Cette imprimante constitue un excellent complément pour les ordinateurs AMSTRAD de la gamme CPC. Très complète et très performante, elle nous apparait également robuste et bien construite. Par rapport à des marques très spécialisées dans les imprimantes, telles Epson ou Centronics, il est certain qu'elle fait largement le poids. Nous ne connaissons pas son fabricant d'origine, mais nous savons qu'elle est fabriquée à Hong-Kong alors que ses rivales sont d'origine japonaise.

Imprimante OKIMATE 20



TARIF GENERAL pour OKIMATE 20

2290 F

Code 6130
A CREDIT CETELEM
490 F au comptant
+ 9 mensualités de 220 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 180 F

IMPRIMANTE GRAPHIQUE COULEUR

L'OKIMATE 20 est la première imprimante personnelle dans sa gamme de prix à offrir **une véritable impression couleur.** Une tête d'impression à 24 éléments crée plus de 100 nuances d'une définition et d'une netteté exceptionnelles.

Cette imprimante permet l'impression de graphiques, de tableaux, d'illustrations originales et des transparents en acétate pour la rétroprojection. Sa tête thermique n'est pas adaptée à un travail de listing du fait de sa relative fragilité. Toutefois, cette tête est facilement interchangeable. Pour un bon rendu des couleurs, elle nécessite l'emploi d'un papier glacé. Lorsque l'on souhaite passer de la couleur au noir et blanc, il convient de changer de ruban. Un logiciel graphique est indispensable pour une recopie intégrale d'écran. Nous pouvons le fournir, ainsi que tous les accessoires OKIMATE.

Pour le traitement de texte, OKIMATE 20 imprime une copie de travail à raison de 80 CPS ou encore à 40 CPS s'il s'agit d'une sortie qualité courrier.

Les nouvelles polices de caractères OKIMATE, conçues professionnellement par composition numérique, offrent une grande souplesse. La version de base permet d'imprimer des caractères élargis, gras, fins et italiques, ainsi que des indices et des exposants demi-interligne, et de tracer un soulignement continu !

OKIMATE est dotée d'un tracteur intégré à largeur variable pour l'alimentation en papier continu et d'un système d'entrainement par friction pour le feuille à feuille et les transparents en acétate.

Imprimante AMSTRAD DMP 3000 PC



TARIF GENERAL IMPRIMANTE DMP 3000 PC

2590 F

A CREDIT CETELEM
790 F au comptant +
9 mensualités de **220 F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 180 F

La super imprimante au rapport qualité/prix/performance stupéfiant, comme toute la gamme 1512. Jugez donc vous même en lisant les caractéristiques techniques ci-dessous.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Système d'impression : impact matrices
Vitesse : caractère normal 105 CPS, double caractère 52 CPS
Dim. caractères (normal) : 2,1x2,55mm
Styles et dimensions possibles : Pica, Elite, Condensé, Large, etc...
Papier : feuille à feuille ou rouleau.
Entrainement : traction et friction.
Nombre de copies : 2 (papier autocopiant).
Interface : parallèle Centronics.
Alimentation : 220/240V.
Dimensions (LxHxP) : 400x250x100mm.
Poids : 4,2 kg.

MAGASIN DE VENTE GENERAL
10, bd de Strasbourg - 75010 Paris

les nouveaux LOGICIELS pour AMSTRAD

APPRENTI SORCIER Cass. 149 F
AMSTRAD SHUTTLE Disq. 195 F
BALL BLAZER Cass. 95 F
BILLY LA BANLIEUE Cass. 160 F Disq. 200 F
BRIDGE INFOGR. Disq 250 F
BASKETBALL Cass. 95 F Disq. 149 F
BLACK STAR - SAS RAID Disq. 195 F
BACTRON Cass. 160 F Disq. 200 F
CRYSTAL CASTLE Cass. 95 F Disq. 145 F
CYBER RUN Cass. 95 F
CONJUGAISON EDUCATIF Cass. 150 F
CONJUGAISON + JEU CHATEAU DU DIABLE Cass. 150 F
CAULDRON 2 Cass. 119 F
CHILL OUT Cass. 95 F
DEMONSTRATION GEOMETRIE Cass. 125 F Disq. 195 F
DIVISION BLINDEE Cass. 120 F Disq. 199 F
DESERT FOX Cass. 99 F Disq. 169 F
EVE SPY Cass. 35 F
EDUCATIF 4 Disq. 299 F
EXCALIBUR QUEST Disq. 195 F
ELECTRIC WONDERLAND Cass. 199 F
FORBIDDEN PLANET Cass. 79 F
FER ET FLAMME Disq. 295 F
FIDO Disq. 200 F
GOONIES Cass. 99 F Disq. 145 F
GRAND PRIX 500 cc Cass. 160 F Disq. 200 F
GRAPHIC CITY Cass. 169 F Disq. 195 F
GALIVAN Cass. 95 F
GRAPH X Disq. 249 F
GENERATEUR APPLICATION D BASE Disq. 490 F
HARRY & HARRY Disq. 169 F
HIGHLANDER Cass. 89 F Disq. 145 F
HUMAN TORCH Cass. 95 F Disq. 145 F
HEAVY OF THE MAGIE Cass. 95 F
HMS COBRA Cass. 120 F Disq. 199 F
HUNCHBACK III Cass. 95 F Disq. 149 F
IMPOSSIBLE MISSION Cass. 95 F
INTO OBLIVON Cass. 29.90 F
JOCK THE NIPPER Cass. 95 F Disq. 145 F
JEUX SANS FRONTIERE Cass. 89 F Disq. 115 F
JUNGLE JANE Cass. 109 F Disq. 195 F
KNIGHT RIDER Cass. 89 F Disq. 145 F
KONAMI'S GOLF Disq. 145 F
KARATE Cass. 109 F Disq. 169 F
KNIGHT TYME Cass. 44.90 F
KANE Cass. 29.90 F
LA GESTE D'ARTILLAC Disq. 295 F
L'HEPISS Cass. 120 F Disq. 199 F
LAST V8 Cass. 44.90 F
LES MINES DU ROI AQUANTUS Cass. 119 F
LEADER BORD Cass. 95 F Disq. 149 F
MERMAID MADNESS Cass. 125 F Disq. 195 F
MUSIC SYSTEME Disq. 195 F
MISSION ELEVATOR Cass. 119 F Disq. 179 F
MARACAIBO Cass. 160 F Disq. 200 F
MOLECULE MAN Cass. 27.90 F
NEXUS Cass. 119 F Disq. 169 F
ONE Cass. 95 F
ORDITIERCÉ Cass. 139 F Disq. 220 F
ONE MAN DROID Cass. 29.90
PANIQUE A LAS VEGAS Cass. 95 F Disq. 149 F
PAPER BOY Cass. 99 F Disq. 149 F
PRINTER PACK II Cass. 150 F Disq. 200 F
QUEST PROBE Cass. 95 F
REBEL PLANET Cass. 95 F Disq. 145 F
ROLLER COASTER Disq. 135 F
RASPUTIN Cass. 99 F
ROBBOT Cass. 125 F Disq. 195 F
RODEO Cass. 160 F Disq. 198 F
STREET HAWK Cass. 89 F Disq. 145 F
SCALEXTRIX Cass. 119F
SILENT SERVICE Cass. 95 F
SPY STREK Cass. 35 F
SUPERBOWL Cass. 89 F
STORM Cass. 29.90 F
SCRIPTOR Cass. 130 F Disq. 165 F
SAPIENS Cass. 160 F Disq. 200 F
SAI COMBAT Cass. 99 F Disq. 169 F
SPELLBOUND Cass. 44.90 F
TEMPLE OF TERROR Cass. 95 F Disq. 145F
THE GREAT ESCAPE Disq. 145 F
THE RETURN OF THE FIST Cass. 95 F Disq. 145 F
TOBROUCK Cass. 119 F Disq. 169 F
TITANIC Cass. 95 F Disq. 149 F
TRANSLOCK Cass. 150 F Disq. 185 F
UCHI MATA JUDO Cass. 95 F Disq. 145 F
VIEWTEXT Cass. 125 F
WANTED GUNFRIGHT Cass. 99 F
ZIGGY Cass. 120 F Disq. 199 F
ZEDIS II Cass. 130 F Disq. 165 F

LOGICIELS POUR PCW

CLASSIC INVADERS Disq. 195 F
FAIRLIGHT Disq. 195 F
TOMAHAWKS Disq. 195 F

ACCESSOIRES CPC

CRAYON OPTIQUE DK TRONICS
Ce crayon, muni d'un logiciel sur cassette ne se branche que sur le 464. Les dessins créés peuvent être sauvegardés sur cassette ou disquette. Le menu est déroulant avec des icones ou fenêtres qui donnent au programme l'allure d'un petit logiciel "Mac". Il offre un choix de 10 couleurs et de 4 tailles de traits.
Code 7055 **290 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 464
Ce crayon est muni d'un prodigieux logiciel de dessin qui fait de cet appareil un produit unique en son genre. Venez demander une démonstration chez GENERAL.
Code 7167 **395 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 664 et 6128
Même modèle que pour 464 sauf que le logiciel est sur disquette.
Code 7079 **435 F**

JOYSTICK QUICKSHOOT II SPECTRAVIDEO
Le joystick le plus connu et le plus vendu chez GENERAL. Grande poignée, large base sur ventouse, solide, précis, il constitue un très bon rapport qualité/prix. Garantie 1 mois.
Code 7003 **69 F**

JOYSTICK AMSTRAD JY2
Sa force, c'est d'être muni, sur son socle, d'une prise pour un 2e joystick car comme vous le savez, l'Amstrad n'est muni que d'une seule sortie joystick. En dehors de cet avantage, le joystick AMSTRAD n'est pas trop enthousiasmant sur le plan de la présentation et de la précision.
Code 7105 **149 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 4
Le même que le Quickshoot 2 avec 3 manches différents. Pour la curiosité.
Code 7016 **159 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 5
C'est un Quickshoot 2 avec une montrueuse base de près de 20 cm de long. Très impressionnant pour les frimeurs. Il est muni d'une énorme touche sur la base pour des tirs rapides, une touche qui ressemble plutôt à une pédale.
Code 7107 **195 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 9
Joystick de type "track-ball". Une énorme "souris" à l'envers. Le manche est remplacé par une balle que l'on peut orienter dans 8 directions. Extrêmement robuste. Garantie 6 mois.
Code 7109 **245 F**

JOYSTICK WICO "THE BOSS"
Un grand classique du joystick comme le Quickshoot 2. Aspect spartiate, couleur grise un peu triste mais excellente précision et très solide.
Code 7110 **199 F**

JOYSTICK PRO 500 competition
Avec le PRO 500 on n'est pas là pour jouer. C'est la super merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de micropruteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de haie de Décathlon.
Code 7111 **195 F**

ARCADE JOYSTICK
Super joystick construit dans la même usine que le PRO 500... Toutefois, la poignée est plus importante et la friction sur l'axe est plus douce.
Code 7114 **250 F**

JOYSTICK ARCADE TURBO
Mêmes caractériques que ARCADE avec tir sur le manche, en plus du bouton sur le socle.
Code 7115 **290 F**

LES CABLES DE LIAISON

CABLE "DOUBLEUR" DE JOYSTICK
Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher 2 joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex : 2 Quickshoot II ou 1 Quickshoot I et un PRO 500.
Code 7023 **170 F**

CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE
Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.
Code 7027 **175 F**

CABLE FD1
Ce câble permet de raccorder l'unité disquette FD1 à un CPC 664 ou 6128.
Code 7116 **175 F**

CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC
Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enficher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks (un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande). Attention, le cablage de la fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce HIFI, on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.
Code 7025 **60 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464
Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.
Code 7117 **135 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128
Code 7118 **185 F**

CABLE RALLONGE 2M JOYSTICK
Code 7141 **70 F**

CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HIFI
Code 7142 **60 F**

LES RUBANS IMPRIMANTES

AMSTRAD DMP1 (Code 7041)	95 F
CENTRONICS GLP 3101 ou BROTHER 1009 (Code 7039)	95 F
EPSON LX 80 (Code 7119)	69 F
DMP 2000 (Code 7120)	95 F
DMP 8256 (Code 7121)	115 F
OKIMATE 20 (coul) (Code 7122)	105 F
OKIMATE 20 (N/B) (Code 7122)	105 F
FUJI PD 80 (Code 7040)	95 F

CASSETTES VIERGES C20
GENERAL fait fabriquer des cassettes C20 ou 2x10 mn d'excellente qualité pour l'AMSTRAD. Cette durée est idéale pour l'enregistrement des programmes.
Code 7123 **7,90 F pièce**
par 10 pièces, la 11e est **CADEAU**

MAGNETO. CASSETTE DATACORDER
Ce DATACORDER a été spécialement conçu pour fonctionner avec les micros. Il fonctionne sur secteur ou à piles. C'est, à notre connaissance, le seul magnétophone qui fonctionne sans aucun incident avec l'AMSTRAD 664 ou 6128. De plus, ce qui ne gâte rien, il reprend les couleurs du CPC 6128 sur le plan esthétique. Le DATACORDER est pourvu d'une télécommande et d'un compteur. Le cordon magnéto est en sus.
Code 7015 **390 F**

DISQUETTES VIERGES 3 pouces AMSOFT CF2D
Code 2007 **35 F pièce**
Pour l'achat de 10 disq., la 11e est gratuite

BOITE RANGEMENT 30 DISQUETTES 3 pouces
Code 7145 **159 F**

BOITE RANGEMENT 60 DISQUETTES 3 pouces
Produit "pro". Couvercle transparent, serrure à clé, intercalaires charnières, étiquettes couleur, etc...
Code 7067 **265 F**

BOITE DE RANGEMENT 100 DISQUETTES POSSO
C'est, de loin, la boite la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulaire, elle est munie de rails qui permettent de les emboiter les unes aux autres. De construction très robuste, on y trouve des intercalaires d'origine. Une serrure d'une valeur de 70 F peut être montée en option ainsi que des intecalaires supplémentaires.
Code 7143 **139 F**

PAPIER POUR IMPRIMANTE

Rame papier paravent, bandes caroll détachables, zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124)	69 F
Rame papier paravent, bandes caroll détachables, non zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124)	69 F
Rame étiquettes 12 cm x 3 cm sur support bandes caroll, les 500 (Code 7147)	85 F
Rame paravent zoné ou non, les 2000 feuilles	195 F

Nous pouvons vous fournir tous types de papiers, avec ou sans impression, tels que facturiers, bons de commande, devis, etc... Nous consulter.

LES HOUSSES CLAVIER, MONITEUR et UNITE DISQUETTE
Nos housses sont en matière synthétique anti-statique.

Housse clavier 464 (Code 7125)	70 F
Housse clavier 664 (Code 7125)	70 F
Housse clavier 6128 (Code 7125)	70 F
Housse moniteur monochrome (Code 7126)	70 F
Housse moniteur couleur (Code 7127)	80 F
Housse clavier 8256 (Code 7127)	70 F
Housse moniteur 8256 (Code 7127)	85 F
Housse unité disquette (Code 7102)	55 F
Housse DMP 2000 (Code 7131)	80 F
Housse LX 80 (Code 7131)	80 F
Housse Centronics (Code 7131)	80 F
Housse Okimate 20 (Code 7131)	80 F
Housse FUJI PD 80 (Code 7131)	80 F

IMPRIMANTE COULEUR MCP 40
Cette petite imprimante est de type "plotter". C'est la même que présentait ORIC il y a deux ans. Elle imprime sur un rouleau de papier de 15 cm de large, en 4 couleurs grâce à sa tête d'impression munie de 4 pointes billes. Idéale pour le listing économique, vitesse d'impression 12 cps. Elle permet surtout le dessin et le graphisme à condition de connaitre le programme approprié. Sa qualité courrier est insuffisante pour le traitement de texte.
Code 6190 **990 F**

TABLE GRAPHISCOP
La table des vedettes de la programmation (Torrès, Loriciels, Ere, etc...). Conçue et fabriquée en France, la tablette graphique GRAPHISCOP vous permet de représenter vos dessins à l'écran en utilisant la résolution graphique maximale de votre micro pour un maximum de couleurs. Elle est livrée avec une interface connectable, un manuel et un logiciel sur K7 ou disquette.
Code 7160 **990 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER BIB
Ce kit comprend un pinceau, 1 bombe à air, un produit et des chiffons antistatiques.
Code 7132 **135 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER CASSETTE
Idem le précédent, avec en plus une cassette nettoyante et des batonnets pour le nettoyage des têtes magnéto (pour les bricoleurs avertis).
Code 7133 **195 F**

CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464
Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. C'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.
Code 7134 **75 F**

CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TETES
Cette cassette, indispensable pour le 464, vous permet, à l'aide d'un petit tournevis, de régler précisément la hauteur de vos têtes magnéto en fonction de signaux émis par la cassette d'azimutage. Ainsi, vous n'avez plus de problème de chargement de cassette dû à un mauvais azimutage de votre 464 (à notre connaissance, 90 % des cassettes qui ne chargent pas sont victimes de ce défaut). L'azimutage du 464 se dérègle tôt ou tard, en fonction de l'usage plus ou moins intensif que vous en faites et il suffit du déplacement de la tête de quelques microns pour que votre programme ne se charge plus.
Code 8534 **119 F**

LES SYNTHETISEURS DE SONS

Le principe du synthetiseur est de transformer un texte en parole, qu'il soit tapé sur le clavier ou sur programme cassette ou disquette.

SYNTHE DK TRONICS
Il est fourni avec la cassette programme, un ampli de 2x4w et deux haut-parleurs. Un problème toutefois, les phonèmes étant en anglais, pour entendre "bonjour" au synthé, il faudra taper "boon-joor" et encore, ce sera de toute façon l'inimitable accent anglais.
Code 7017 **390 F**

SYNTHE TECHNIMUSIQUE
Le seul synthé qui parle 100 % français. Excellente qualité de reproduction. Le logiciel d'accompagnement existe sur cassette ou disquette.
Code 7043 **495 F**

SYNTHE AMSTRAD SSA1
Il est muni d'un ampli, de 2 HP et le son, sans être 100 % français, est cependant beaucoup plus compréhensible qu'avec le DK TRONICS.
Code 7063 **390 F**

LA SOURIS AMX AMSTRAD
L'AMSTRAD a désormais sa souris. Construite en Angleterre par Advanced Memory System, la technologie graphique-souris est désormais à la portée de l'AMSTRAD. L'animal est noir, avec 3 boutons rouges. La bille est en acier alors que chez les concurrents elle est en général en rilsan. Il est accompagné de 4 logiciels :
A) ART : c'est un logiciel qui ressemble à "Mac Paint" avec menus déroulant et icones.
B) ICONES : c'est un logiciel de création et de sauvegarde d'icones dans une matrice 16x16.
C) CREATION GRAPHIQUE : logiciel de création graphique réutilisable sous ART.
D) AMX CONTROL : système d'exploitation de la souris. Il fournit 20 nouvelles instructions basic pour piloter la souris.
Le fonctionnement de la souris est traditionnel. Déplacment sur une surface lisse, cliquage. sur l'un des trois boutons.
Code 7101 **690 F**

INTERFACE RS 232 AMSTRAD
L'interface RS 232 AMSTRAD permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.
Code 7140 **590 F**

EXTENSION 64K RAM JAGOT et LEON E109
Code 0000 **800 F**
Cette carte, livrée en boitier plastique et reliée à l'AMSTRAD par un câble court CL1 ou CL2 adjoint 64K RAM supplémentaires à votre AMSTRAD sous forme de disquette virtuelle. Des routines d'exploitation sont fournies avec le produit, sous la référence JL Bank en cassette ou disquette.

CABLE CL1 à un connecteur	150 F
CABLE CL2 avec un connecteur supplémentaire	235 F
JL BANK cassette	50 F
JL BANK disquette	120 F

CLE DE PROTECTION ELECTRONIQUE JAGOT et LEON E112
Idéale pour protéger vos logiciels, cette clé doit être présente sur l'AMSTRAD pour toute utilisation de programme. La duplication est impossible et ce composant fera gagner beaucoup de temps aux concepteurs professionnels.
Code 7166 **590 F**

PROGRAMMATEUR d'EPROM JAGOT et LEON E107
Cette carte vous permet la programmation, la recopie ou la lecture d'eprom de capacité de 2 Koctets à 16 Koctets des grandes marques compatibles. Elle est équipée d'un support à insertion nulle. Le logiciel est fourni avec notice, sur cassette ou disquette.
Code 7000 **990 F**

CARTOUCHE EPROM 16K JAGOT ET LEON E111
Livrée en boitier plastique et connectable directement au clavier, cette carte vous permet d'intégrer un de vos logiciel en eprom. Il est possible de connecter plusieurs cartouches à la fois.
Code 7010 **690 F**

CARTE SUPPORT EPROM JAGOT et LEON E110
Cette carte permet de connecter à votre AMSTRAD quatre eprom de 8 ou 18 k et donc de pouvoir utiliser des programmes importants en mémoire morte.
Code 7161 **390 F**

RACK 4 CARTES D'EXTENSION JAGOT et LEON E100
Il comporte une carte fond de panier avec bufferisation du bus d'adresse, 4 connecteurs encartables et un logement pour une alimentation supplémentaire (non obligatoire). Il intègre complètement les cartes d'extension. Il est relié à l'AMSTRAD par les cables CL1 ou CL2.
Code 7162 **590 F**

ALIMENTATION JAGOT et LEON E108
Cette alimentation 5V/3A régulée peut suppléer celle du moniteur et peut-être installée directement au dos du E100.
Code 7163 **490 F**

CARTE DE CONVERSION ANALOGIQUE NUMERIQUE JAGOT et LEON E101
Cette carte permet l'acquisition de 8 tensions continues (0-5V) par multiplexage. La précision est de 8 bits et le temps de conversion est de 80µs environ.
Code 7164 **590 F**

ADAPTATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD
Il permet de brancher un clavier 664 ou 6128 sur un TV couleur muni d'une prise péritel.
Code 7100 **495 F**

CARTE ENTREE/SORTIE TIMER JAGOT et LEON E102
Cette carte utilise 2 composants très célèbres de chez Intel : l'interface parallèle programmable 8255 et le timer 16 bits 8253. On y retrouve donc 24 entrées/sorties (3 ports de 8 bits entièrement programmables) et 3 compteurs timers fonctionnant sous 8 modes différents.
Code 7165 **590 F**

CARTE DIGITALE ANALOGIQUE JAGOT et LEON E103
A l'inverse de la carte 101, cette carte restitue sous forme de tension continue (0 - 2,56 V) une valeur numérique codée sur 8 bits. Deux voies de conversion sont présentes, avec possibilité de sortie en (0 - 10 V) avec alimentation externe 12 V.
Code 7166 **590 F**

CARTE SORTIE LOGIQUE et 220V JAGOT et LEON E105
Cette carte mixte propose une sortie 8 bits sous 2 formes : 4 sorties logiques niveau TTL et 4 sorties 220V/ 2A. Ces dernières sont réalisées par association de phototriacs (isolement 2000V), suivis de triacs 2A sur radiateurs
Code 7000 **590 F**

CARTE SERIE JAGOT et LEON E104
Cette interface est entièrement programmable (10 vitesses de 75 à 19200 bauds, positionnement et scrutation des lignes générales par software. Une prise CANON D25 femelle est installée sur la carte, avec 10 fils connectés pour résoudre tous vos problèmes de communication série. La sortie est en 12V selon la norme.
Code 7008 **690 F**

LOGICIEL SERIE
Ce produit comprend une disquette programme et un cable de liaison Minitel AMSTRAD CL5. Il permet l'utilisation de l'interface RS 232 pour une imprimante série en lieu et place de la sortie Centronics et la compatibilité de la carte avec le CP/M 2.2 ; l'enregistrement, l'archivage, l'édition sur imprimante de pages vidéotex en provenance du Minitel avec émulation du clavier Minitel ; l'échange de programmes, fichiers, etc.. avec d'autres Amstradistes équipés comme vous. Ce logiciel est vendu sous forme d'un KIT SERIE avec la carte RS 232.
Code 7136 cassette **390 F**
disquette **440 F**

KIT SERVEUR
Il vous permet de vous constituer votre propre serveur avec vos propres images : tout un chacun peut appeler votre serveur, consulter à l'aide d'un Minitel les informations que vous souhaitez diffuser (publicité, renseignements commerciaux, informations de club...) et vous laisser des messages. Il comprend : un modem agréé P & T autorépondeur, une carte série RS 232, le logiciel SERIE et le cable CL5, une diquette de programme) de la société JMN) pour la création d'images vidéotex, leur archivage et la constitution du chainage de serveur.
Code 7009 **2990 F**

MODEM DTL 2000 V23 Code 7155 **1490 F**

MODEM 2000+ V21/V23 Code 7156 **1990 F**

EMULATEUR COULEUR
Cassette Code 8910 **250 F**
Disquette Code 8909 **280 F**

MONIBASE
Support orientable toutes directions. Se place sous le moniteur CPC et permet d'orienter ce moniteur pour une bonne vision de l'utilisateur. Un papillon de serrage permet de bloquer la position.
Code 7157 **295 F**

SILOCON DISK 256K DK'TRONICS
POUR 6128 Code 7150 **1199 F**

EXTENSION MEMOIRE 64 K DK'TRONICS
POUR 464 ET 664 Code 7148 **599 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K DK'TRONICS
POUR 6128 Code 7149 **1199 F**

INTERFACE 8 BITS ESAT
Transforme votre sortie imprimante 7 bits en 8 bits sans logiciel.
Code 7168 **490 F**

TRACTEURS POUR GLP 3101, BROTHER 1009 et EPSON LX80
Tracteur à picot optionnel qui permet de charger le papier listing. S'emboite sans aucun montage particulier
Code 7069 **350 F**

CHARGEUR FEUILLE A FEUILLE EPSON
Permet grâce à un chargeur de rame papier machine de faire des mailings en introduisant automatiquement les feuilles l'une après l'autre dans l'imprimante.
Code 7104 **850 F**

DISQUETTES 5P1/4
Double face, double densité, la boite de 10
Code 2102 **69 F**

MERCITEL pour CPC1, CPC2, CPC2R
A) Le CPC1 transforme votre CPC en Minitel à la condition de posséder un Minitel. Il se compose d'un cable de liaison et d'une interface. Le logiciel est dans la ROM de l'interface. Il permet une copie sur drive des pages Minitel et une copie imprimante. Il permet également, hors minitel, une certaine gestion des pages.
Code 0000 **1290 F**
B) Le CPC2 est identique en performance au CPC1 sauf qu'il ne nécessite pas l'utilisation d'un Minitel puisqu'il est muni de son propre modem.
Code 0000 **1290 F**
C) Le CPC2R est quant à lui muni d'une réponse automatique ce qui en fait un serveur monovoie à part entière.
Code 0000 **3390 F**

CORDON PERITEL
Permet de brancher un AMSTRAD monochrome sur votre TV couleur à la condition de laisser votre moniteur mono allumé. Si votre TV couleur possède une prise péritel sans alimentation 12V, nous pouvons vous fournir le transfo 12V.
Code 7169 **250 F**
Transfo 12V **100 F**

PCW

LECTEUR DISQUETTES FD2 3P pour 8256
Lecteur 720 K formaté. Se branche en deuxième unité du 8256. Il nécessite une mise en place par un technicien agréé par AMSTRAD, si vous souhaitez bénéficier de la garantie. M. Marcel, notre technicien, a suivi les stages chez AMSTRAD et vous installera votre FD2 en moins de deux heures. Prenez toutefois rendez-vous.
Code 6111 **1995 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K POUR LE 8256
Cette extension de mémoire sa fait à l'aide de circuits intégrés que notre technicien ajoute sur la carte mère du 8256. Prenez rendez-vous avant d'amener votre 8256. Si vous faites l'acquisition d'un FD2 + une mémoire 256 K, vous avez transformé votre 8256 en un véritable 8512.
Code 0000 **750 F**

ELECTRIC STUDIO PEN POUR PCW
Ce crayon optique vous permettra de travailler en mode haute résolution. Il est équipé d'un logiciel de dessin très performant. Demandez une démonstration.
Code 7135 **880 F**

LECTEUR 5P1/4 TRAN + KIT 8256/8512 1 MEGAOCTET
Voir notre descriptif lecteur TRAN (pages jointes).
6111 **2049 F**

MERCITEL PCW1 + INTERFACE + CABLE DE LIAISON MINITEL + LOGICIEL
Code 0000 **1990 F**

MERCITEL PCW2 + INTERFACE + MODEM UNVERSEL +LOGICIEL
Code 0000 **3390 F**

Le MERCITEL permet de transformer votre PCW en un Minitel intelligent. Si vous possédez déjà un Minitel, vous utiliserez le modem de celui-ci et n'aurez besoin que du PCW1+. Le + signifie que les deux versions Mercitel sont munies d'une automaticité de construction de scénario. Mais le MERCITEL permet bien d'autres choses :

A) SOUS MINITEL
Il permet la copie rapide sur drive M, la copie sur disquette, la copie sur imprimante.
B) HORS MINITEL
La gestion des pages en en extrayant les informations désirées, la copie imprimante, le traitement sélectif d'une page, ce qui permet à l'aide du curseur d'extraire des zones complètes et de les recopier dans un autre fichier sur disquette ; le traitement par masque :(création de masque, extraction par masque de la page X à la page Y).
C) LA GESTION DU FICHIER SELECTIF
- Raz du fichier
- Création d'un fichier séquentiel à partir des zones extraites au paragraphe B.
- Modification des zones extraites
D) L'IMPRESSION D'ETIQUETTES
La gestion manuelle. Entrée manuelle sur le fichier venant des pages annuaires. Impression des adresses au format "annuaire électronique". Impression des étiquettes mailing.
E) MAIL 232 COM SOUS CP/M
F1 permet de régler la vitesse de transmission / Réception, bits de synchronisation
F3 transmission de fichier / réception de fichier
F5/F7 émulation mode terminal "VT52/Z19"

CABLE RALLONGE 1M IMPRIMANTE avec alimentation
Ce câble permet d'éloigner d'un mètre supplémentaire l'imprimante et son alimentation du moniteur du PCW.
Code 7006 **250 F**

LES HOUSSES
HOUSSE CLAVIER 8256/8512 Code 7128 **70 F**
HOUSSE MONITEUR 8256/8512 Code 7129 **80 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512
Code 7131 **80 F**

INTERFACE RS 232
Cette interface permet de brancher une imprimante en mode série sur le PCW ou un modem de communication.
Code 7007 **690 F**

DISQUETTES POUR LE 2E DRIVE DU PCW 8512
AMSOFT CF 2D 720 K formaté
Code 2005 **pièce 75 F**

RUBAN IMPRIMANTE PCW
Code 7121 **115 F**

PC 1512

DISQUE DUR 10 MGO formatés	2990 F
DISQUE DUR 10 MGO +CONTROLEUR	3990 F
DISQUE DUR 20 MGO formatés	3990 F
DISQUE DUR 20 MGO +CONTROLEUR	4990 F
DISQUE DUR 20MGO/40M SEC	4990 F
DISQUE DUR 32 MGO/40M SEC	6990 F
DISQUE DUR 44 MGO/40M SEC	7990 F
STEAMER 20 MGO interne	4980 F
JOYSTICK PC	190 F
CARTE MODEM MISSOURI	3490 F
CARTE ADDA (16 canaux)	2290 F
SPEED CARD accélérateur 256	3990 F
SERIE 8 PORTS	2690 F
SERIE 4 PORTS	1490 F
CONTROLEUR DISQUE DUR	1290 F
EXTENSION MEMOIRE 2MGO	1490 F
DISQUETTES 5P1/4 pour AMSTRAD PC 1512	les 10, 49 F
BOITE RANGEMENT 100 DISQUETTES 5P1/4 POSSO	195 F



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS POUR CPC

NOTRE POLITIQUE "LOGICIELS" :

- le plus grand choix en France pour AMSTRAD ;
- une équipe de 8 sympathiques et compétents collaborateurs GENERAL pour vous accueillir et vous renseigner au comptoir "Logiciels" ;
- un stock énorme, venez, vous serez édifiés ;
- une politique de prix la plus affutée possible, grace à des achats en direct, en France et à l'étranger ;
- des démonstrations et explications claires avant l'achat, si vous le souhaitez ;
- les garanties : tous nos logiciels sont garantis contre un défaut de fabrication. Nous pratiquons, après contrôle, l'échange du logiciel défectueux ;
- nous voulons rester les moins chers. Si dans les 15 jours qui suivent votre achat, vous trouvez moins cher, nous vous rembourserons la différence.

LES JEUX D'ARCADES

ou jeux de café. Ils privilégient l'adresse à la manette de jeu au détriment de la réflexion.

3D FIGHT
Cass. 8541 **139 F** Disq. 8542 **195 F**
3D pour 3 dimensions. Bataille de l'espace en relief, qui vous emmène aux confins de la galaxie. Il faut combattre les vaisseaux kamikaze, les toupies et autres météorites afin de détruire la base ennemie. Un jeux très classique.

5e AXE
Cass. 8562 **175 F** Disq. 8563 **189 F**
Superbe logiciel d'aventure/arcade où la stratégie et les réflexes seront mis à rude épreuve. Il vous faudra beaucoup de courage pour réussir votre mission et ainsi sauver votre planète de la domination Cyborgs.

ADMIRAL GRAFF SPEE
Cass. 8522 **99 F**
Il s'agit d'une bataille navale. Ce logiciel d'Amsoft vous resitue dans la bataille du Rio de la Plata où les croiseurs anglais ont traqué le cuirassé de poche allemand Graffspee. Jeu d'arcade rapide et facile à utiliser.

AIRWOLF
Cass. 8197 **99 F** Disq. 8260 **149 F**
Vous pilotez un super hélicoptère. Le bruitage, le graphisme et l'animation sont surprenants. Ce logiciel reprend l'histoire d'une série TV très populaire outre-Manche.

ALIEN HIGHWAY
Cass. 8034 **85 F** Disq. 8032 **129 F**
Après HIGHWAY ENCOUNTER, les Aliens reviennent en force. Il vous faudra traverses le pont en évitant le contact de vos très nombreux ennemis. Avec vos 5 robots, partez à la conquête de ALIEN HIGHWAY. Un must de rapidité et d'action.

AMELIE MINUIT
Cass. 8261 **139 F** Disq. 8262 **195 F**
AMELIE, c'est la secrétaire qui cherche un dossier dans un grand building de bureaux et malheureusement, elle n'a qu'une heure pour le trouver et sortir de l'immeuble car, à minuit, l'électricité est coupée. Une course contre la montre haletante.

AQUAD
Cass. 8267 **129 F**
Jeu de labyrinthe très connu. Un super PACMAN sous-marin où vous êtes un poisson qui avale du plancton et doit se défendre contre des ennemis de toutes sortes. Le dessin du labyrinthe se modifie constamment.

ARGO NAVIS
Disq. 8524 **195 F**
Un super jeu d'arcade où vous devez pénétrer dans un vaisseau spatial, le détruire et fuir avec de nombreux ennemis à vos trousses. Succès garanti pour les amateurs du genre.

ATOM SMASHER
Cass. 8512 **59 F**
Vous devez vous défendre contre les atomes qui se précipitent sur vous. Jeu d'arcade classique pour les jeunes enfants seulement du fait de sa grande facilité.

BIGGLES
Cass. 8186 **129 F** Disq. 8182 **195 F**
Jeu d'action et de réflexion. Partez à la conquête de la terre et de l'espace aérien de 1917 à nos jours. Un jeu haut en couleur, à l'animation exceptionnelle. 4 étapes d'une rare intensité vous mèneront peut-être à la victoire finale. Oserez-vous relever le défi ?

BLADE RUNNER
Cass. 8090 **95 F**
Jeu de labyrinthes. Entrez dans le monde étrange de BLADE RUNNER. Ce jeu, très coloré, associe réflexes et mémoire dans un nombre impressionnant de tableaux divers. Un classique du genre.

BOMB JACK
Cass. 8062 **89 F** Disq. 8100 **179 F**
Ecrit entièrement en langage machine, ce superbe jeu d'arcade vous fera passer de très bons moments. La diversité des tableaux et le nombre grandissant de vos ennemis ne sont pas près de vous lasser. A posséder dans sa ludothèque.

BOULDER DASH
Cass. 8239 **99 F**
La seule adaptation de PACMAN pour Amstrad. Jeu rapide et excellente animation graphique. Tous ages.

BATTLE OF PLANETS
Cass. 8212 **99 F**
Comme les héros de la Bataille des Planètes, rejoignez la force G pour combattre l'ennemi de la terre, le terrible Lottar. Un superbe graphisme vectoriel en 3D agrémente ce jeu de bataille dans l'espace.

BOUNTY BOB STRIKES BACK
Cass. 8281 **99 F**
Après MINER 2049ER, revoilà BOUNTY BOB dans une nouvelle aventure. Sa mission est de sauvegarder la mine menacée par Ykon à la tête de ses mutants. Attention, DANGER.

BOULDERDASH III
Cass. 8092 **119 F**
Jeu d'arcade. Dirigez votre super héros à travers les seize tableaux à une vitesse assez folle. Pour agrémenter ce fabuleux classique, cinq niveaux de difficulté vous sont proposés. A déconseiller aux "couche-tôt".

CAULDRON
Cass. 8415 **75 F** Disq. 8452 **125 F**
Jeu d'aventure graphique. La suite de SORCELERY, même graphisme, mêmes aventures. CAULDRON, c'est le chaudron magique de la terrible sorcière. A acquérir absolument. TILT D'OR 85.

CAULDRON II D
Disq. 8479 **189 F**
La citrouille contre-attaque. Cette fois-ci, dirigez la citrouille à travers un univers des plus mortels. Le décor et l'animation d'une qualité exceptionnelle rendent l'intérêt du jeu palpitant.

CHILLER
Cass. 8293 **29 F**
Malgré votre peur, partez délivrer votre bien-aimée qui est détenue prisonnière dans une maison hantée. Rien ne vous sera épargné car, dès le début, vous tomberez en panne d'essence. Courage.

COBRA PINBALL
Cass. 8017 **139 F** Disq. 8619 **229 F**
Jeu de flipper. Il comprend les extraballes, la loterie, les couloirs de remontée, les couloirs latéraux, les bumpers, les cibles, etc... et surtout le fameux TILT. Vous pouvez pratiquer les fourchettes et les amortis.

CODENAME MAT
Cass. 8019 **99 F** Disq. 8566 **149 F**
Jeux d'aventure graphique très connu. Sans doute avec le jeu d'échec, le logiciel le plus vendu pour AMSTRAD. Vous êtes dans un vaisseau spatial et vous voyagez dans la galaxie. 50 tableaux.

CODENAME MAT II
Cass. 8193 **99 F** Disq. 8567 **149 F**
Repartez à la conquête de la galaxie à bord de CODENAME MAT II. Pour réussir votre mission, il vous faudra passer un nombre impressionnant de tableaux où vos ennemis ne vous laisseront pas de répit. Bonne chance.

COMMANDO
Cass. 8030 **79 F** Disq. 8082 **135 F**
Jeu d'arcade. Vous êtes SUPER JOE et vous vous battez en première ligne contre des forces supérieures en nombre. Toute l'action et la tension d'un super jeu, très connu des passionnés de micro.

DARK STAR
Cass. 8029 **99 F**
Jeu d'arcade très connu. La galaxie est partagée en 12 secteurs sous la domination de CORD EVIL. Vous devez libérez les planètes.

DEFEND OR DIE
Cass. 8033 **99 F**
Le grand classique des batailles de l'espace. Les humanoides sont attaqués par leurs ennemis venus de toute part. Il faut les défendre. Jeu rapide et excellente animation.

DEDALOS
Cass. 8598 **99 F**
Perdu au milieu d'un gigantesque labyrinthe, cherchez et trouvez la seule issue possible. Un classique du genre.

DON'T PANIC
Cass. 8601 **29 F**
jeu d'arcade fort sympathique. Rejoignez votre vaisseau. Il vous faudra le réactiver et combattre les monstres. prix imbattable.

DYNAMITE DAN
Cass. 8581 **59 F**
Votre héros, DYNAMITE DAN, a été désigné pour retrouver les plans dérobés par le Docteur Blitzen. Réussirez vous à éviter la domination du Monde ?

DRAGONS
Cass. 8521 **99 F** Disq. 8617 **149 F**
jeu d'arcade assez simple mais très amusant pour toute la famille. Passez le plus grand nombre de tableaux en évitant ou en repoussant les œufs pondus par ces maudits dragons.

ELECTRO FREDDY
Cass. 8065 **99 F** Disq. 8195 **149 F**
Aidez notre ami FREDDY à mener à bien son travail. Il devra poser le plus possible d'objets sur un tapis roulant en évitant les nombreuses choses qui risquent de lui tomber sur la tête. Très drôle.

ENVAHISSEURS DE L'AU-DELA
Cass. 8113 **99 F**
Une bataille dans l'espace dans le meilleur style de SPACE INVADERS. Sur ce thème déjà très connu, un jeu à conseiller aux adeptes du joystick.

EQUINOX
Cass. 8224 **95 F** Disq. 8226 **135 F**
Pilotez votre capsule spatiale dans un univers étrange de la 5e dimension. les graphismes ainsi que l'animation sont vraiment à la hauteur. Il deviendra certainement le SORCERY des temps futurs.

ER BERT
Cass. 8047 **99 F**
Aidez notre ami ER BERT à faire changer les couleurs de ces mystérieuses pyramides en 3D. Un classique qui fait néanmoins appel à votre sens logique.

ELECTRIC WONDERLAND
Cass. 8473 **99 F**
Réalisé par Gasoline Software, "le logiciel qui carbure", ce jeu 100 % langage machine et graphique vous amène à combattre des agresseurs à l'aide de gaz lacrymogène et paralysant. Un classique du genre.

FINDER'S KEEPERS
Cass. 8525 **29 F**
Dans le chateau de Spriteland, affontez les vampires et troquez vos trésors pour devenir chevalier de la table polygonale. Un bon jeu d'aventure qui vous fera passer de bons moments.

FIRE ANT
Cass. 8057 **99 F**
Vous êtes le dernier soldat survivant d'une armée décimée par les scorpions. Vous devez sauver votre reine prise en otage. Le jeu est rapide et fait la part belle non seulement aux reflexes mais à la réflexion.

FRUITY FRANK
Cass. 8067 **129 F**
Le plus beau jeu d'arcades que nous connaissons. Idéal pour la famille. Il faut attraper des cerises, détruire les fraises et les monstres qui pullulent. Tout en avancant, vous créez vous-même votre labyrinthe. Très vivant et coloré.

FU KUNG A LAS VEGAS
Cass. 8535 **99 F** Disq. 8614 **149 F**
Vous êtes un policier américain et vous devez découvrir les tripots clandestins de Las Vegas. Malheureusement, des pièges et des ennemis vous guettent. Un classique du genre.

GHOST'N GOBLINS
Cass. 8204 **89 F** Disq. 8202 **145 F**
Très célèbre jeu d'arcade bien connu des adeptes des salles de jeux. Parcourez un cimetière sinistre en tuant ou en sautant par dessus tous ces monstres qui freinent votre progression. Le graphisme est terrifiant.

GHOSTBUSTERS
Cass. 8073 **95 F** Disq. 8384 **169 F**
Adapté du célèbre film "SOS FANTOMES", équipez votre voiture afin de partir à la chasse aux fantomes qui hantent votre ville... Si vous réussissez à attraper un fantôme, votre micro sera heureux de crier "GHOSTBUSTER !!!".

GLADIATOR
Cass. 8422 **99 F** Disq. 8383 **169 F**
Vous, le très célèbre gladiateur de l'époque romaine, vous allez entrer dans l'arène. Choisissez judicieusement vos armes car le combat sera rude, si vous souhaitez la victoire. Alea Jacta Est !!!

GREEN BERET
Cass. 8130 **95 F** Disq. 8154 **179 F**
Les célèbres bérets verts partent à l'assaut ! Votre mission est de traverser les lignes ennemies mais vos adversaires sont très nombreux. Un bon graphisme et une animation excellente font de ce jeu le meilleur du genre.

GREMLINS
Cass. 8207 **119 F**
jeu d'aventure graphique et texte. Par votre faute, votre ville est maintenant envahie par les GREMLINS. A vous de réparer les dégats. Un bon jeu aux dialogues faciles.

GUNFRIGHT
Cass. 8128 **90 F**
A la plus belle époque du western, un jeu de tir à outrance. Pour un prix raisonnable, déchirez ces affiches marquées "Wanted".

GYROSCOPE
Cass. 8492 **59 F**
Dans un décor en trois dimensions, guidez votre toupie sur des pentes vertigineuses. Attention, la descente est très rapide et la toupie prend de la vitesse. Pour les amateurs de sensations.

HARRIER ATTACK
Cass. 8049 **99 F** Disq. 8628 **149 F**
Jeu de simulation de pilotage et de tir. Vous pilotez un Harrier qui décolle d'un porte-avion et vous devez abattre vos ennemis.

HIGHWAY ENCOUNTER
Cass. 8334 **99 F** Disq. 8335 **139 F**
Jeu d'action très rapide. Les aliens ont envahi la terre. Il faut se défendre à tout prix. Dans le genre de Defend or Die.

NIGHT BOOSTERS
Cass. 8367 **140 F**
Jeu d'arcades très rapide. Vous êtes sur une moto à propulsion ionique. Vous vous battez contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Sensations fortes garanties.

HIRISE
Disq. 8412 **195 F**
99 tableaux en 3 dimensions, un jeu très rapide. Il vous faudra repeindre le plus grand nombre de monuments en évitant les semeurs de troubles. Un bon jeu pour les adeptes du joystick.

HUNCHBACH
Cass. 8085 **99 F** Disq. 8209 **149 F**
Quasimodo doit sauver Esmeralda des griffes de ses ennemis, jeu avec labyrinthe, passages secrets, oubliettes, etc... Trè amusant.

HYPERSPACE
Cass. 8087 **140 F**
Jeu d'aventure graphique. Vous êtes perdu dans la 4e dimension, vous passez de l'époque antique à la science fiction. Jeu vraiment très déroutant. Pour ceux qui aiment les romans d'anticipation.

INFERNAL RUNNER
Cass. 8338 **160 F** Disq. 8645 **195 F**
C'est la course infernale à travers un horrible labyrinthe : tortures, bains d'acide, herses, plaques électriques, lasers, tout y est pour vous faire souffrir. En sortirez-vous vivant ? Terrifiant.

JACK THE NIPPER
Cass. 8218 **129 F** Disq. 8222 **179 F**
Jack le bébé terrible est sorti de son lit pour aller chercher tous les objets qui lui permettront de passer une bonne nuit. Un jeu d'arcade fort sympathique.

JAMIN
Cass. 8245 **139 F**
Guidez notre ami Rankin Rodney à travers les 20 salles pour l'aider à y retrouver ses instruments de musique et composer son dernier tube. Au fait, vous aimez sans doute le reggae ?

KRISTAL
Cass. 8499 **149 F** Disq. 8343 **195 F**
Un jeu fait uniquement en langage machine. Ce jeu d'arcade développe l'adresse. Superbe animation graphique.

MACADAM BUMPER
Cass. 8119 **125 F** Disq. 8453 **175 F**
Le logiciel de flipper le plus intéressant du marché. En dehors des fonctions classiques du flipper, très bien reproduites, vous pouvez modifier les paramètres de jeu et redessiner le flipper.

MANIC MINER
Cass. 8349 **99 F**
Jeu d'arcade avec WILLY LE MINEUR. Vous êtes dans une civilisation disparue. Seuls survivent des robots et des êtres bizarres. Vous devez trouver de l'or et des pierres précieuses. Logiciel très connu, excellente animation.

MINDSHADOW
Cass. 8703 **139 F** Disq. 8704 **195 F**
Perdu sur une ile déserte, amnésique, il vous faudra partir à la recherche de vous-même et essayer de repartir. Un bon jeu d'aventure classique où la connaissance du langage de Shakespeare est indispensable.

MISSION DETECTOR
Cass. 8359 **159 F**
Jeu de réflexion et d'arcade pour 1 ou 2 joueurs. Vous êtes l'amiral de la flotte stellaire, votre mission est de protéger la planète Zicra. Votre ennemi est muni d'écrans répulsifs. La victoire ou la mort.

MR WONG LOOPY LAUNDRY
Cass. 8129 **99 F**
jeu d'arcade classique. M. WONG le blanchisseur est attaqué par son fer à repasser et par la mousse de son savon. Comment parviendra-t-il à récupérer sa lessive ?

BUGS BUSTERS
Cass. 8302 **139 F**
Tout à coup, votre écran se brouille, les informations de votre programme ont disparu. Les BUGS ont encore frappé. Un jeu d'arcade fort sympathqiue. Réussirez-vous à détruire ces maudits BUGS ?

PROJECT FUTURE
Cass. 8215 **130 F**
Vous devez retrouver les huit codes de destruction dispersés dans les 256 salles d'un vaisseau. De nombreux gardiens vont tout faire pour vous en empêcher. Alors, tenez bon.

PUNCHY
Cass. 8518 **99 F**
Polichinelle a séquestré se femme dans un placard. Délivrez la, mais attention aux policiers et aux tartes à la crème.

PYJAMARAMA
Cass. 8147 **99 F** Disq. 8569 **149 F**
Vous vivez un cauchemar. Une seule solution, vous reveiller. Pour ce faire, il vous faut retrouver votre réveil-matin. Fabuleux graphisme du style SORCERY.

RAID OVER MOSCOU
Cass. 8373 **99 F** Disq. 8575 **149 F**
Un super jeu d'arcade très connu sur Commodore. Vous devez empêcher une attaque nucléaire en détruisant les bases de missiles soviétiques de Moscou. La lutte est terrible. Sauverez-vous l'Occident ?

RAID SOUTERRAIN
Cass. 8516 **99 F** Disq. 8653 **149 F**
Descendez dans la base des extra-terrestres, tuez les gardiens et délivrez les prisonniers. N'oubliez pas de refaire le plein. Attention, votre champ magnétique ne vous protège que des chocs mineurs. Un bon jeu d'ar-

RAMBO
Cass. 8649 **75 F**
Incarnez SYLVESTER STALLONE dans des situations impossibles. Un jeu de tir à outrance qui vous emmenera dans la jungle ennemie. RAMBO va vous permettre de faire exploser l'écran de votre micro.

RESCUE ON FRACTALUS
Cass. 8248 **129 F**
Le premier jeu sur micro conçu en géométrie fractale. Votre but est de partir à la recherche de pilotes en détresse perdus dans un décor fantastique. Un paysage montagneux avec des effets de relief assez saisissants !!!

RESQUILLEUR
Cass. 8520 **99 F** Disq. 8615 **149 F**
Vous avez 20 tonneaux à faire descendre dans une cave de 10 cases. Pour celà, il vous faut réflechir a la manière la plus rapide pour arriver à vos fins. Niveaux de difficultés croissants. Un bon jeu de réflexion.

ROCK RAID
Cass. 8689 **110 F** Disq. 8374 **139 F**
Armé d'un pistolet à neutrons, vous devez vous battre contre les aliens qui vous bombardent avec des astéroides. Très spectaculaire, bonne animation.

ROCKY HORROR SHOW
Cass. 8375 **99 F** Disq. 8369 **169 F**
Jeu d'arcade tiré du célèbre film. Si vous voulez avoir peur, pénétrer dans les maisons hantées, vous faire attaquer par des créatures repugnantes, vous serez servi. Ne pas jouer dans le noir.

ROLAND GOES DIGGING
Cass. 8155 **99 F** Disq. 8574 **149 F**
Notre ami ROLAND devra creuser des trous pour éviter les nombreuses araignées qui le poursuivent. Un bon coup de pelle sur leurs têtes les mettra définitivement hors d'état de nuire.

ROLAND IN TIME
Cass. 8163 **99 F** Disq. 8251 **149 F**
ROLAND n'a plus de carburant, car MAESTRO, son ennemi a capturé son énergie dans différentes zones de temps. Aidons-le à travers 57 tableaux différents à récupérer celles-ci.

ROLAND AUX OUBLIETTES
Cass. 8159 **99 F** Disq. 8591 **149 F**
ROLAND est prisonnier dans un labyrinthe souterrain peuplé de rats, de momies, de fantomes. Il faut l'aider à en sortir.

ROLAND A LASCAUX
Cass. 8157 **99 F** Disq. 8572 **149 F**
Ce coup-ci, ROLAND est tombé dans une grotte en forme de labyrinthe avec de nombreux pièges. Aidez-le à en sortir.

ROLAND AHOY
Cass. 8153 **99 F** Disq. 8570 **149 F**
Pirate, vous devez aller cacher les fortunes du port de l'Or à la baie du trésor en passant par le quai aux poudres pour faire le plein de boulets. Un ROLAND digne de ce nom et un scénario original.

ROLAND ON THE RUN
Cass. 8161 **99 F** Disq. 8573 **149 F**
ROLAND doit échapper à ses maitres mais il doit traverser une route et prendre le train sans être écrasé.

ROOM 10
Cass. 8461 **99 F**
Il s'agit d'un jeu de squash dans l'espace. Très amusant et hyper réaliste. Renouvelle le genre des jeux d'arcade.

SABOTEUR
Cass. 8612 **149 F** Disq. 8188 **195 F**
Vous, le meilleur des NINJAS, avez été désigné pour placer une bombe dans une centrale nucléaire. Vous devrez également repartir au moyen d'un hélicoptère soigneusement caché. 9 niveaux de difficulté.

SAI COMBAT
Cass. 8475 **99 F**
Si vous commencez à devenir un as du karaté, laissez-vous tenter par le SAI COMBAT, vieil art martial qui se pratique à l'aide d'un baton. Rapide et bien décoré, un logiciel à réserver aux grands maitres du joystick.

SATELLITE WARRIOR
Disq. 8024 **149 F**
La guerre de l'espace est déclarée. Les satellites sont en alerte. Partez à bord de votre vaisseau afin de protéger vos propres satellites contre toute attaque. Un très bon jeu d'arcade.

SHOGUN
Cass. 8088 **129 F** Disq. 8086 **195 F**
Malgré un thème très classique (style SORCERY) ce logiciel offre entre autre un graphisme excellent. Le décor est également animé, ce qui fait de ce logiciel une exception.

SORCERY
Cass. 8169 **99 F**
Le classique des classiques. Le jeu le plus vendu sur AMSTRAD. Un graphisme éblouissant. Décimez les sorciers sans perdre votre vie. De 4 à 84 ans, le jeu familial par excellence.

SORCERY +
Disq. 8376 **169 F**
La suite de SORCERY. Le même thème avec un graphisme encore plus élaboré et des tableaux plus nombreux.

SOUL OF A ROBOT
Cass. 8528 **29 F**
Jeu d'aventure graphique. Les habitants de Monterraqueous ont construit un robot pour détruire l'ordinateur qui les opprime. Malheureusement, l'âme du robot est inquiète. Aidez-la à retrouver la paix et à libérer la planète.

SPINDIZZY
Cass. 8708 **95 F** Disq. 8120 **145 F**
Une toupie folle, folle, folle ! A travers les 385 tableaux de ce jeu en 3D, vous allez guider votre toupie à la recherche des diamants. Attention car votre temps est limité. Le seul moyen d'en récupérer est de ramasser le plus grand nombre de gemmes.

STAR AVENGER
Cass. 8173 **99 F**
Jeu d'arcade de type "Scramble". Extrêmement rapide, il est animé de 5 scénarios à 5 niveaux chacun. Les effets graphiques sont superbes.

STARION
Cass. 8378 **99 F**
Jeu d'arcade du type bataille spatiale. Vous devez détruire les aliens qui menacent la Terre. Vous devrez trouver le mot de passe qui vous permettra de sortir du cycle espace-temps.

STRANGELOOP
Cass. 8539 **199 F**
L'usine de robots a été déprogrammée et fabrique maintenant des robots guerriers. Pour reprendre la situation en main vous devrez rejoindre l'ordinateur central et le reprogrammer. Un savoureux mélange d'arcade et d'aventure.

SUPER PIPELINE
Cass. 8380 **99 F** Disq. 8074 **149 F**
Il consiste à maintenir le pipeline ouvert jusqu'à ce que les barils soient pleins. Or des insectes et des outils maléfiques s'acharnent à crever et à fermer le pipeline.

SUPER SLEUTH
Cass. 8210 **99 F**
Vous devenez détective d'un grand magasin et vous devez arrêter les voleurs. Mais attention, si vous manquez à votre devoir, le directeur vous donnera un avertissement. Un délicieux et très drole mélange d'arcade/aventure.

TAU CETI
Cass. 8553 **149 F** Disq. 8066 **195 F**
La planète désertique de TAU CETI a été détruite à la suite d'un mauvais fonctionnement du système de défense. Votre mission sera de détruire le réacteur nucléaire qui gère la planète, ceci afin que tout rentre dans l'ordre. Un très bon jeu d'action et de réflexion.

TOUJOURS PRET
Disq. 8616 **149 F**
Jeu d'aventure graphique. BOLDY, pour augmenter son quota de B.A. a nettoyé les carreaux, fait la cueillette des champignons, plongé au fond des océans. Il doit rester en contact avec son chef qui est sur sa piste.

V
Cass. 8146 **99 F** Disq. 8148 **169 F**
Vous incarnez DONOVAN, le bon terrien. Pour arriver à vaincre les VISITEURS, il décide de s'infiltrer dans leur vaisseau et de déposer des bombes aux endroits stratégiques. Un bon jeu mélangeant agréablement aventure, action et réflexion.

VOYAGE FANTASTIQUE
Cass. 8531 **99 F** Disq. 8321 **149 F**
Il s'agit de sauver un savant. Vous êtes miniaturisé afin de pénétrer dans son cœur. Il vous faudra réparer votre sous-marin et éviter les pièges tels que les infections et le cholestérol. Logiciel passionnant.

WHO DARES WHIN II
Cass. 8509 **99 F** Disq. 8510 **149 F**
Au départ de ce jeu d'action, vous disposez d'une mitraillette et de cinq grenades. Vous pourrez récupérer des grenades pendant votre parcours. A réserver aux inconditionnels du tir continu.

ZAXX
Cass. 8004 **159 F** Disq. 8006 **195 F**
Sept étapes dans l'espace vous mèneront vers l'ultime combat où vous devrez vaincre le terrible ZAXX. N'oubliez surtout pas de vous ravitailler en carburant. Un jeu très célèbre, très bien adapté sur AMSTRAD.

ZOIDS
Cass. 8138 **99 F** Disq. 8136 **169 F**
ZOIDSTAR est passionnée de guerre. Sur cette planète, Zoids bleus et Zoids rouges se livrent un combat sans merci pour la suprématie. Les différentes épreuves vont vous mener aux limites de vos capacités et de votre imagination.

ZOMBI
Disq. 8164 **169 F**
Vos quatre personnages se sont posés sur le toit d'un supermarché. Votre mission est de repartir en évitant les nombreux zombis qui hantent ces lieux. Mais pour cela, il vous faudra trouver du carburant. Un jeu super à réveiller les MORTS !!!

NEXUS
Cass. 8904 **119 F**
Votre mission consiste à détruire la bande de trafiquants qui a kidnapé votre ami. Un jeu d'arcade et de réflexion du meilleur niveau où seul NEXUS pourra vous aider.

LES JEUX D'AVENTURE

dans lesquels vous êtes un héros qui doit déjouer les pièges tendus par des êtres malfaisants ou délivrer votre bien aimée.

A VIEW TO A KILL
Cass. 8395 **99 F** Disq. 8396 **189 F**
Tiré du célèbre film de JAMES BOND : poursuite dans Paris, tentative d'évasion, explosion dans la mine qui doit engloutir Silicone Valley, Grace Jones plus vraie que nature.

ABSURDITY
Cass. 8256 **99 F** Disq. 8662 **199 F**
Le SIDA. Cobra, toujours à la mode, vous fait soigner un ami atteint de cette maladie. Vous êtes réduit à l'état microscopique et vous devez pénétrer dans son corps puis dans un ordinateur assez fascinant. Pour les amateurs d'insolite.

ALIEN 8
Cass. 8199 **129 F**
Pour ceux qui ont vu le film ALIEN. Vous vous identifiez à un robot dans le vaisseau spatial qui va connaitre diverses mésaventures. Superbe graphisme et bonne animation.

ATLANTIS
Cass. 8268 **149 F** Disq. 8269 **199 F**
Vous partez à la recherche de l'Atlantide. Ce jeu d'aventure graphique et sous-marin vous permettra de connaitre la gloire et la richesse ou la mort selon que vous réussirez ou non à déjouer les pièges ennemis.

ATTENTAT
Disq. 8093 **195 F**
Jeu d'aventure. Vous avez été désigné pour retrouver et désamorcer une bombe cachée dans une ambassade. le graphisme très réaliste et la compréhension du langage vous faciliteront la vie. Mais faites vite. Vous n'avez que 25 minutes. Temps réel.

BATMAN
Cass. 8064 **119 F** Disq. 8094 **189 F**
Dans ce jeu d'aventure graphique, parcourez les quelques 150 tableaux qui vous permettront de lancer l'opération ultime "SOS". Un classique du genre, également disponible pour PCW. Superbe.

BADMAX
Cass. 8399 **119 F**
Ce logiciel d'aventure graphique et texte vous fera pénétrer dans le monde étrange de l'image en relief (lunettes spéciales fournies). Satyre amusante de Mad Max, il comprend même l'argot et vous fera passer d'agréables moments.

BRUCE LEE
Cass. 8282 **75 F** Disq. 8283 **125 F**
Jeu d'aventure très connu sur Commodore et enfin adapté à AMSTRAD. Vous devenez le maitre des arts martiaux Bruce Lee et vous pénétrez dans la forteresse du méchant Wizard. Si vous le tuez, vous devenez invincible et immortel.

LES BIJOUX DE BABYLONE
Cass. 8095 **159 F**
Le but est de retrouver le trésor de BABYLONE. Plus de 100 voies différentes. Beaucoup de pièges sur le chemin de la découverte. Les déjouer et c'est la fortune et la gloire.

CAP SUR DAKAR
Disq. 8493 **295 F**
Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drole.

CAP HORN
Cass. 8533 **195 F**
Tout commence sur une mer calme et sereine. Si vous réussissez la pêche du siècle, alors la fortune vous sourira. Un jeu très varié aux graphismes intéressants.

CHEOPS
Cass. 8292 **149 F**
Jeu d'aventure dans les pyramides. Vous devez faire fortune et sortir du labyrinthe de 300 pièces. Pour cela, vous devez déchiffrer les hiéroglyphes et trouver les passages secrets.

CRAFTON ET XUNK
Cass. 8605 **115 F** Disq. 8606 **195 F**
Jeu d'aventure/arcade. Ce super logiciel en 3D vous fera parcourir plusieurs salles à la recherche de huit codes d'accès à un ordinateur central afin d'éviter la destruction de votre planète. Très certainement le meilleur de sa catégorie.

LE DERNIER METRO
Cass. 8500 **159 F**
Pendant la 3e guerre mondiale, vous vous retrouvez dans le métro à la recherche de stations où sont organisés les secours. Logiciel d'aventure classique idéal pour les débutants.

DETECTIVE
Cass. 8514 **99 F**
Grace à ce logiciel d'Outre-Manche, jouez les détectives de Scotland Yard et essayez de résoudre une bien étrange affaire. Un prix très attractif.

DEVIL'S CASTLE
Cass. 8158 **149 F** Disq. 8160 **195 F**
Voyageur du passé, vous seul pourrez déjouer le plan des adorateurs du démon. Votre mission est de sauver la Terre par n'importe quel moyen. Un jeu d'aventure graphique et texte.

THE DEVIL'S CROWN
Cass. 8247 **119 F** Disq. 8593 **195 F**
Logiciel d'aventure graphique. Vous devez trouver un trésor dans un bateau pirate coulé. Malheureusement, les requins et autres ennemis veillent...

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE
Cass. 8305 **169 F** Disq. 8678 **195 F**
Vous débarquez sur une île déserte, pleine de pièges. Des monstres ne vous laissent pas en paix. Pour vous enfuir, une seule solution, l'hélicoptère. Réussirez vous ? Excellent graphisme.

DON JUAN
Cass. 8312 **99 F**
Jeu de stratégie amoureuse très réussi. Vous devez charmer une jeune fille mais gare aux rivaux et à la fille qui peut vous prendre vos économies. Un jeu pour ceux qui aiment séduire.

DOSSIER G
Cass. 8313 **149 F** Disq. 8314 **199 F**
Vous connaissez GREENPEACE ? Qui a commis l'attentat ? Qu'en est-il aujourd'hui des responsabilités ? Un jeu de réflexes passionnant où vous pourrez anlyser toutes hypothèses.

DRAGONTORC
Cass. 8315 **159 F**
Excellent jeu d'aventure graphique qui consiste à tuer des dragons et à ramasser des diamants. Il faut faire pas mal d'acrobaties pour parvenir à vos fins. 20 tableaux d'un très bon graphisme.

DUN DARACH
Cass. 8205 **149 F** Disq. 8585 **195 F**
Jeu d'aventure graphique d'origine anglaise. Essayez d'échapper aux nombreux gardiens et sorciers de ce chateau hanté. Quelques connaissances du vocabulaire anglais vous seront nécessaires.

EDEN BLUES
Cass. 8491 **115 F** Disq. 8491 **195 F**
Enfermé depuis longtemps dans une prison, vous entendez le cri d'une femme. Saurez-vous aller la rejoindre pour vous enfuir ensemble. Un très bon jeu d'aventure arcade.

ELIDON
Cass. 8231 **149 F**
La Fée du Jardin d'ELIDON devra composer la poudre magique qui donnera vie et beauté à toutes les fleurs. Un agréable mélange de poésie et d'action rendent ce jeu fort agréable.

FAIRLIGHT
Cass. 8208 **99 F**
Ce jeu d'aventure arcade mérite sans aucun doute de faire partie de vos autres logiciels. Le but de ce jeu maintenant très classique est de découvrir et d'explorer un maximum de salles. Les phases de combat sont très réalistes.

HARD HAT MACK
Cass. 8333 **99 F**
Jeu d'aventure graphique. Il vous divertira car il est plein d'humour. Beaucoup d'aventures adviennent à l'inspecteur OSHA. Jeu très séduisant qui plait beaucoup.

HEROES OF KARN
Cass. 8077 **139 F**
Jeu d'aventure graphique A l'origine du monde civilisé, il y eut une terrible lutte entre le sorcier ISTAR et le roi de KARN. Celui-ci fit appel à un étranger qui devait vaincre les dragons et les sorcelleries de ISTAR. Fabuleux.

HOLD UP
Cass. 8511 **149 F**
Vous êtes l'AL CAPONE des temps modernes. Parcourez la ville à la recherche de victimes. Notamment un fourgon blindé pourra vous donner la fortune. Une musique d'enfer vous accompagnera pendant tous vos méfaits.

HOUSE UF USHER
Cass. 8083 **149 F**
Jeu d'aventure graphique. Après un grand voyage, vous arrivez dans la maison de USHER, célèbre demeure où ont vécu des générations de dingues. A vous de déjouer les pièges. Excellente animation.

KARL'S TREASURE HUNT
Cass. 8097 **149 F**
Aidez KARL à décrocher les 40 clefs des 40 pièces qui lui ouvriront les portes de la fortune. Un jeu d'aventure où un plan vous sera indispensable. Bonne chance.

KNIGHT LORE
Cass. 8342 **159 F**
Jeu d'aventure graphique de la célèbre firme ULTIMATE qui a produit entre autre ALIEN 8. Nombreuses péripéties dans un chateau du moyen-âge. Jeu très distrayant et plus complexe qu'il n'y parait.

L'AIGLE D'OR
Cass. 8114 **180 F** Disq. 8112 **200 F**
TILT D'OR 1985, ce superbe jeu d'aventure graphique adapté pour Amstrad vous emmenera à la recherche de l'Aigle d'Or qui vous donnera la puissance et la richesse. Attention, car votre quête sera difficile.

LA GESTE D'ARTILLAC
Cass. 8327 **245 F**
ARTILLAC doit venger sa famille assassinée par des brigands. Seul contre tous, sa quête sera difficile dans ce décor somptueux où chaque pas risque d'être un piège mortel. Toutes vos actions sont gérées par des menus. A posséder absolument.

LORDS OF MIDNIGHT
Cass. 8213 **95 F**
Jeu d'aventure graphique. Ce jeu a la particularité d'être un jeu historique. Plus de 3200 vues panoramiques. Vous devez commander une armée qui refoule les barbares. A vous d'écrire l'épopée.

LORD OF THE RINGS
Cass. 8554 **165 F**
Qui n'a pas lu le livre "Le Seigneurs des Anneaux" ? Ce grand classique a donné lieu à un jeu d'aventure malheureusement en anglais. Il est fourni avec le livre.

LA MALEDICTION DE THAAR
Cass. 8417 **195 F** Disq. 8636 **295 F**
Vous avez à délivrer l'ame de SAPHO mais vous devrez errer dans une ville infernale à la recherche d'objets et de personnages qui pourront vous aider. Réaliserez-vous enfin votre rêve de voir SAPHO à vos côtés. Seul THAAR pourra vous le dire.

MANDRAGORE
Cass. 8425 **195 F** Disq. 8498 **295 F**
Grace à ce logiciel français, vous allez pouvoir découvrir le monde étrange de MANDRAGORE. Aidez la princesse Syrella à retrouver son père.

MARSPORT
Cass. 8350 **139 F** Disq. 8576 **195 F**
Jeu d'aventure. Vous devez protéger la terre contre l'attaque des Martiens. Ceux-ci vont tenter de s'emparer de la terre. Le graphisme est d'un très bon niveau.

MASTER OF THE LAMPS
Cass. 8637 **95 F**
Jeu d'aventure graphique. MASTER OF THE LAMPS est un des grands classiques des jeux micro. Un prince cherche à reconquérir le trône ayant autrefois appartenu à son père mais il doit subir des épreuves pour devenir roi, épreuves tant physiques que psychiques.

MERCENAIRE
Cass. 8650 **169 F**
Une bataille de l'espace où vous devez détruire le plus grand nombre de robots ennemis à bord de votre vaisseau. Un radar vous indiquera votre position par rapport aux ennemis.

METRO 2018
Cass. 8426 **180 F** Disq. 8427 **250 F**
En 2018, un de vos amis a disparu dans le métro désaffecté. A vous de le retrouver à travers 116 pièces parsemées d'embuches. Un jeu pour une super-extra-sensationnelle aventure !!!

MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE
Cass. 8436 **210 F** Disq. 8437 **270 F**
Jeux d'aventure avec texte français et graphique. Vous êtes sur un luxueux bateau en route pour New-York. Il y a des crimes à bord. Le problème est très complexe, les suspects nombreux... A vous de jouer. Passionnant.

MEURTRE A GRANDE VITESSE
Cass. 8123 **149 F** Disq. 8025 **220 F**
Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous avez une énigme à résoudre. Or, on vous fournit un certain nombre d'indices matériels tels que épingle à cheveux, bout de lime, parfum, lettre manuscrite, etc... A vous de jouer les Sherlock Holmes.

MLM3D - EVASION DE LA LUNE
Cass. 8142 **159 F** Disq. 8144 **195 F**
Arrivé sur la lune contre votre volonté, votre seul désir est de vous échapper et de vous emparer de la seule fusée disponible. Vous avez vos MLM (Modules Lunaires Motorisés) à canons à plasma mais de nombreux ennemis vous guettent. Jeu réalisé à 100 % en langage machine.

MONTSEGUR
Cass. 8363 **149 F** Disq. 8156 **195 F**
Jeu d'aventure en français. Ce jeu graphique vous emmenera au temps de l'hérésie cathare à la recherche du "Sacré Graal". Il se cache quelque part dans le terrible chateau de Montségur. Excellente animation.

MYSTERE DU KIKEKANKOI
Cass. 8111 **169 F**
Jeu d'aventure graphique et texte en français. Vous devez vous montrer héroique pour franchir les obstacles qui vous permettront de délivrer votre fiancée. 50 tableaux. Un des meilleurs jeux d'aventure.

NIGHT GUNNER
Cass. 8190 **119 F** Disq. 8184 **169 F**
La bataille de l'air où seuls les AS survivent. Les chasseurs ennemis attaquent votre bombardier Halifax. Attaque au sol en trois dimensions et il faut rentrer à la base. Fantastique graphisme et animation sonore.

NIGHT SHADES
Cass. 8538 **149 F**
Jeu d'aventure graphique. Vous devez délivrer les habitants d'un village perdu dans les ténèbres. Il vous faudra lutter contre les forces occultes. La bataille sera terrifiante. Très bonne animation.

ORPHEE
Disq. 8497 **249 F**
Le super jeu d'aventure graphique et texte en français. 330K de mémoire. Plus de 200 tableaux. Vous devez vous battre contre les forces vives du Mal, éviter les pièges et vous mesurer à Satan. Passionnant.

PACIFIC
Cass. 8046 **115 F** Disq. 8045 **165 F**
Vous êtes le scaphandrier qui part à la chasse au trésor: Pas moins de 32000 tableaux différents vous attendent, hérissés de coraux, d'algues et de plantes. Un jeu tout en nuance...

POSEIDON
Cass. 8513 **195 F** Disq. 8439 **295 F**
Super jeu d'aventure graphique et texte en français. Une mystérieuse sirène a été enlevée. 100 marines parcourent l'océan pour la retrouver...

RAID SUR TENERE
Cass. 8423 **165 F** Disq. 8642 **229 F**
Jeu d'aventure et de simulation de conduite automobile. Gagner un rallye en plein désert africain n'est pas une mince affaire. Première difficulté : convaincre les sponsors exigeants et choisir son matériel afin de déjouer les pièges du désert.

ROBIN OF SHERWOOD
Cass. 8219 **159 F**
Jeu d'aventure classique. ROBIN DES BOIS doit s'emparer du trésor dans la forêt de Sherwood pour payer la rançon du Roi Jean. Ses ennemis sont nombreux mais il a de nombreux alliés que nous connaissons tous.

SABRE WULF
Cass. 8578 **59 F**
Jeu d'aventure graphique. Un sympathique chasseur est tombé dans un trou étrange, peuplé d'ennemis curieux. Pour se sauver, il doit trouver l'amulette salvatrice. Y parviendra-t-il ? Très amusant.

LE SCEPTRE D'ANUBIS
Cass. 8301 **139 F**
Jeu d'aventure graphique. Archéologue, il vous faut retrouver le sceptre d'ANUBIS dans la pyramide de Djeyser. Pour cela, vous devez traverser 32 salles comprenant divers pièges montés. Un des meilleurs logiciels d'aventure pour tous les jeunes.

SNOW BALL
Cass. 8532 **99 F**
Un jeu d'aventure en anglais où toute l'histoire se déroule dans l'espace interstellaire. A réserver aux anglicistes avertis.

SPY AGAINST SPY
Cass. 8416 **95 F** Disq. 8310 **145 F**
Jeu d'aventure. Se joue à un ou deux joueurs avec deux fenêtres différentes sur l'écran, ce qui permet de jouer indépendamment. Ce jeu a remporté un immense succès sur Commodore. Une haute résolution graphique.

STRESS
Cass. 8175 **140 F**
Jeu d'aventure au chateau. Vous devez faire fortune en échappant au fantome qui vous poursuit dans les différentes pièces du chateau. Un classique de ce type de jeu. Pour tous les âges.

SWORD AND SORCERY
Cass. 8072 **95 F** Disq. 8216 **139 F**
Sur un thème très classique, dans un chateau médiéval, vous partez chercher la fortune. Vous rencontrerez de nombreux personnages. Amis ou ennemis ? Si certains peuvent vous aider, il vous faudra combattre les autres.

TALES OF ARABIAN NIGHTS
Cass. 8381 **149 F**
Jeu d'aventure graphique et musical. Vous devez sauver une demoiselle en danger dans l'orient étrange et assez inhospitalier. Superbe graphisme des "Mille et Une nuits".

THE HOBBIT
Cass. 8181 **225 F**
Le plus fabuleux jeu d'aventure tiré du livre "Le seigneur des anneaux". Bilbo le Hobbit part découvrir le pays enchanté. Le livre en français est désormais fourni avec le logiciel.

TONY TRUAND
Cass. 8503 **169 F** Disq. 8635 **220 F**
Vous partez à la poursuite de TONY, le célèbre gangster. Mais pour réussir son arrestation, vous devez reconstituer son portrait robot. Un jeu d'aventure classique du meilleur style.

VENDREDI 13
Cass. 8507 **89 F** Disq. 8508 **149 F**
Jason revient pour venger sa mère décédée il y a peu de temps. Ce jeu, tiré du célèbre film vous emmène de façon drole dans le monde de l'épouvante. Un jeu d'aventure arcade terrifiant. En plus du logiciel, une surprise dans la boite.

VERA CRUZ
Cass. 8413 **240 F** Disq. 8495 **290 F**
Vera s'est suicidée. Sur les lieux de l'incident, vous relevez les indices qui vous permettront de mener à bien votre enquête. L'énigme n'est pas simple mais s'agit-il vraiment d'un suicide ?

LA VILLE INFERNALE
Disq. 8640 **220 F**
Jeu d'aventure graphique. Vous devez vous diriger dans une ville immense, pleine de pièges, avec votre voiture. Le graphisme est en 3D et les effets spéciaux sont très réussis. Il faut avoir le sens de l'orientation.

WARRIOR
Cass. 8406 **135 F**
Jeu de rôle et d'aventure. Vous devez affronter des monstres dans un immense chateau (environ 800 pièces). Avant cela, vous aurez dû choisir vos alliés. Excellent graphisme et animation.

WARRIOR +
Disq. 8529 **149 F**
Jeu d'aventure et d'arcade. Votre but est de retrouver les 12 parchemins disséminés dans un chateau. Mais, si en cours de route, vous perdez la vie, lorsque vous recommencerez le jeu, les parchemins ne seront plus aux mêmes endroits.
Graphisme exceptionnel.

ZORRO
Cass. 8398 **90 F** Disq. 8091 **140 F**
Jeu d'aventure graphique tiré des célèbres épisodes du feuilleton. Vous défendrez les opprimés contre les méchants.

SRAM
Disq. 8474 **195 F**
Vous pénétrez dans le monde étrange de SRAM. Vous avez été sélectionné pour délivrer la famille royale prisonnière du dictateur. Un jeu d'aventure au graphisme exceptionnel.

CARSON CITY
Cass. 0000 **119 F** Disq. 0000 **149 F**
Après une longue poursuite dans les plaines du Texas, vous arrivez à CARSON CITY où se cachent les 6 bandits qui vous ont volé votre bétail. Un mélange subtil de jeu de réflexion, d'adresse et d'aventure.

MISSION ELEVATOR
Cass. 8905 **119 F**
Une bombe a été cachée dans un grand hotel de 64 étages. Il y a 5 ascenceurs par étage. Vous devez trouver le code de désamorçage en jouant au poker, en faisant un pari ou en vous battant contre des agents secrets.

LES JEUX DE SIMULATION DE SPORTS.

Vous êtes un sportif et vous devez pratiquer avec adresse un ou plusieurs exercices pour remporter la coupe.

AMSGOLF
Cass. 8540 **99 F** Disq. 8565 **149 F**
Simulation de golf. Amateurs de ce sport fantastique, été comme hiver, pratiquez le golf sans quitter votre micro préféré et essayez d'améliorer toujours votre score. Ce jeu fera, sans aucun doute, la joie des plus difficiles.

BALLE DE MATCH
Cass. 8259 **99 F** Disq. 8683 **149 F**
Jeu de simulation sportive du tennis en 3D. Vous pouvez jouer contre un adversaire ou contre la machine. 3 niveaux de difficulté. Vous pouvez régler la force et la direction de la balle. Très bien fait.

BASEBALL WORLD
Cass. 8632 **99 F**
Si vous aimez les Etats-Unis et le Baseball, vous vous devez de posséder ce logiciel afin de pouvoir participer au championnat américain. Dirigez une équipe qui gagne et remportez le titre.

COURT CENTRAL
Cass. 8297 **99 F** Disq. 8298 **149 F**
Jeux de tennis conformes aux réglementations de la Fédération Internationale de Tennis. Plusieurs niveaux de difficulté, permet de jouer contre un adversaire, contre la machine ou de laisser la machine jouer seule contre un adversaire géré également par la machine.

DECATHLON
Cass. 8203 **95 F**
Un jeu dont tout le monde a parlé. Il vous faudra participer à dix épreuves d'athlétisme afin de vous classer au niveau des meilleurs. A utiliser de préférence le matin, en pleine forme.

FOOT
Cass. 8323 **160 F** Disq. 8324 **200 F**
Jeu de simulation sportive du football. Vous avez deux équipes et tous les joueurs sont paramétrables. Chacun peut avoir sa tactique de jeu qui lui soit propre. Génial pour les fans de ballon rond.

HYPERSPORT
Cass. 8561 **95 F** Disq. 8547 **125 F**
Grace à ce logiciel, participez à six disciplines des jeux olympiques : natation, tir, gymnastique, tir à l'arc, course à pied et haltérophilie. Les inconditionnels du joystick devraient y trouver leur compte.

KNIGHT GAMES
Cass. 0000 **85 F** Disq. 0000 **139 F**
Combattant de l'époque médiévale, vous devrez participer à 8 épreuves différentes afin de prouver votre force. Un jeu très bien fait et varié qui séduira plus d'un amateur du genre.

MATCH DAY
Cass. 8353 **149 F**
Jeu de simulation sportive de foot-ball. Le terrain et les joueurs sont représentés en 3D. On peut jouer soit contre le micro, soit contre un autre joueur. Animation et graphisme fantastique.

SLAPSHOOT
Cass. 8221 **159 F** Disq. 8233 **195 F**
Jeu de simulation de hockey sur glace. Se joue à 2 joueurs ou contre l'ordinateur. ce jeu, très brutal, nécessite cependant de la réflexion et de la stratégie. Graphisme superbe.

SNOOKER
Cass. 8161 **99 F** Disq. 8191 **149 F**
Jeu de simulation au billard anglais. Tous les coups autorisés sont répertoriés. Se joue contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Excelle. logiciel. L'un des plus vendus sur AMSTRAD.

SOCCER
Disq. 8577 **195 F**
Une bonne simulation de football. Peut-être un peu moins bon que ses concurrents, il vous fera néanmoins passer de très bons moments.

SUPERTEST
Cass. 8424 **119 F**
Une simulation sportive qui vous permettra de savoir quel est votre sport préféré. Tir, course, cycliste, plongeon, etc... Faible joystick, prépare toi à souffrir.

TENNIS 3D
Cass. 8664 **160 F** Disq. 8564 **200 F**
Logiciel de simulation de tennis. Jouez au tennis avec AMSTRAD. Un logiciel où tout est redéfinissable : nature du terrain, niveau de difficulté et nombre de joueurs. Un tennis 3D digne de ce nom.

WINTER GAMES
Cass. 8084 **90 F** Disq. 8172 **139 F**
Dans un décor somptueux, vous allez participer aux Jeux Olympiques d'Hiver. Essayez de gagner les médailles d'or tant convoitées. Si vous pulvérisez le record du monde, votre nom restera gravé sur la disquette. Un bon jeu pour se rafraichir.

WINTER SPORTS
Cass. 8389 **90 F** Disq. 8705 **139 F**
Pratiquez les sports d'hiver, été comme hiver. Plusieurs disciplines vous sont proposées : saut à ski, slalom, patinage, etc... Une simulation aux graphismes moyens mais néanmoins très réaliste.

WORLD CUP CARNIVAL
Cass. 8108 **119 F** Disq. 8106 **195 F**
Vous allez pouvoir revivre les grands moments de Coupe du Monde à Mexico. Possibilité de jouer de 1 à 8 joueurs. Parviendrez vous à faire gagner la coupe à votre équipe préférée ?

PING PONG
Cass. 8674 **99 F** Disq. 8056 **145 F**
Un simulateur d'un très bon niveau. Tel Jacques Secrétin, affrontez votre terrible AMSTRAD (ou bien jouez à deux) au ping pong. Cinq niveaux de difficultés vous sont proposés. Un jeu très proche de la réalité.

ROOMTEN
Cass. 0000 **119 F** Disq. 0000 **149 F**
Le tennis du futur. ROOMTEN est une simulation de tennis en état d'apesanteur. Il est possible de jouer à deux ou contre le micro. Le graphisme vectoriel en 3D est du plus bel effet.

LES JEUX DE SIMULATION DE COMBAT

Vous vous battez contre un adversaire en respectant les règles et les prises du sport de combat pratiqué.

3D BOXING
Cass. 8254 **120 F** Disq. 8255 **169 F**
Jeux de simulation de boxe. Vous vous battez contre les champions de boxe, à armes égales. De quoi satisfaire pas mal de fantasmes. Le graphisme est excellent et l'animation très prenante. Très facile à utiliser par les débutants.

BARRY MAC QUIGAN
Cass. 8365 **119 F** Disq. 8638 **169 F**
Pratiquez le "noble art" avec BARRY MAC QUIGAN. Montez sur le ring et affrontez les différents adversaires jusqu'à l'ultime combat où seule la victoire vous rendra célèbre. Graphisme et animation d'une rare finesse. Certainement le meilleur de sa catégorie.

FIGHTING WARRIOR
Cass. 8322 **85 F**
Jeu d'aventure graphique. Votre fiancée est enterrée vivante dans une pyramide avec tous les dangers que cela comprend. Superbe animation.

FRANK BRUNO'S BOXING
Cass. 8276 **95 F** Disq. 8646 **149 F**
Face à 8 adversaires à l'habileté et à l'expérience grandissantes, jeu de jambes, esquive, uppercuts, tout est là pour rendre ce jeu très réaliste. le premier du genre sur AMSTRAD.

KUNG FU MASTER
Cass. 8168 **95 F** Disq. 8180 **145 F**
Un jeu de karaté d'un graphisme éblouissant. Décidément, les jeux de karaté sont réalisés avec un soins extrême, ce que l'on aimerait bien retrouver dans certains jeux d'arcade que nous ne citerons pas. Nombreux tableaux. Pour les amateurs du genre.

THE WAY OF EXPLODING FIST
Cass. 8223 **95 F**
Si vous voulez devenir un as du karaté, il vous faudra combattre 10 adversaires différents. "La mort ou la victoire" sera ta devise, ô vénéré maitre.

WAY OF THE TIGER
Cass. 8686 **99 F** Disq. 8685 **145 F**
Simulation d'arts martiaux. Dans un décor diogne d'un dessin animé, votre héros devra affronter plusieurs combattants avec des armes différentes (poings, baton, épée,...). Une excellente simulation pour joueur d'excellence...

YIE-AR KUNG FU
Cass. 8407 **89 F** Disq. 8549 **120 F**
Jeu de simulation de karaté. Transcription du célèbre jeu électronique Konami. Graphisme et son superbes. Vous vous battez contre plusieurs adversaires simultanément. Défendez-vous.

ROCK'N WRESTLE
Cass. 0000 **99 F** Disq. 0000 **149 F**
Tel l'ANGE BLANC, le célèbre catcheur, vous allez monter sur le ring pour vous livrer à un combat sans merci. Le graphisme et l'animation font de cette simulation de catch un modèle du genre.

LES JEUX DE SIMULATION ECONOMIQUE

Vous êtes en possession d'une affaire, vous devez faire fructifier vos biens mais les difficultés s'accumulent.

UNE AFFAIRE EN OR
Cass. 8258 **139 F**
Vous voilà le patron de l'APPLE COMPANY qui fabrique des compotes. C'est un jeu de simulation économique qui peut se jouer à quatre joueurs. Le graphisme est très bon.

HOLLYWOOD PALACE
Cass. 8044 **149 F** Disq. 8042 **220 F**
Jeu de simulation économique. Il faut ouvrir une salle de cinéma, mais il y a de la concurrence. Ensuite, il faut choisir le nombre de séances, la programmation des films, leur genre, etc... Un bilan annuel est dressé...

LE MILLIONNAIRE
Cass. 8109 **169 F**
Jeu de simulation économique comme MANAGER. Il s'adresse aux PDG en herbe et à ceux qui veulent tester leurs réflexes de décideurs face à diverses situations économiques. Le Millionnaire est un jeu passionnant.

MANAGER
Cass. 8348 **159 F** Disq. 8490 **225 F**
Logiciel de simulation économique. Vous agirez sur l'embauche, la production, le marketing, la publicité, etc... Vous subirez des grèves, des problèmes de fabrication. A vous de prouver que vous êtes un chef d'entreprise responsable et compétent. Logiciel français.

LES JEUX DE SIMULATION de PILOTAGE

Adresse au joystick et réflexion vous permettront de faire atterrir votre avion. Pas facile. A déconseiller aux grands nerveux.

3D GRAND PRIX
Cass. 8488 **99 F** Disq. 8489 **145 F**
Le meilleur des jeux de simulation de courses de voitures à ce jour. Vous êtes au volant et vous voyez vos roues tourner et vos compteurs s'animer. Le graphisme est magnifique et plairait surement à Alain Prost. 9 circuits à courir.

3D STUNT RIDER
Cass. 8235 **99 F** Disq. 8613 **149 F**
Arcade simulation. Le monde de la cascade et de la moto n'a pas de secret pour vous ? Alors relevez le défi et jouez les Rémi Julienne sur votre superbe moto. Il vous faudra alors sauter par dessus un nombre toujours croissant d'autobus.

COMBAT LYNX
Cass. 8241 **149 F**
Magnifique simulateur d'hélicoptère établi avec le concours de Westland. Tir au canon, à la mitrailleuse, atterissage, décollage, suivi du relief en 3 dimensions, carte de la bataille. Un modèle du genre.

DAMBUSTER
Cass. 8060 **95 F**
Votre objectif : 3 barrages allemands. Le but est de les détruire à l'aide de votre bombardier Lancaster équipé de missiles spéciaux. Puis retour à la base. Enfin, un véritable simulateur de combat.

DAMSTAR
Cass. 8552 **159 F** Disq. 0000 **225 F**
Hissez la grand voile, avec ce simulateur d'un réalisme à couper le souffle. Même si l'animation est un peu lente, la technique n'en reste pas moins son meilleur atout.

FIGHTER PILOT
Cass. 8053 **85 F** Disq. 8055 **135 F**
Le best-seller des simulateurs de vol. Vous êtes un pilote de F15, le plus fabuleux chasseur américain et vous apprenez à décoller, atterrir et combattre sur votre radar de vol. Excellente animation.

LOCOMOTION
Cass. 8536 **29 F**
Il vous faudra aider votre locomotive à suivre un parcours bien déterminé. mais pour cela, il faudra poser des rails au bon endroit afin de faire rouler votre loco. Un jeu qui plaira beaucoup aux jeunes enfants.

MISSION DELTA
Cass. 8125 **169 F** Disq. 8590 **220 F**
Jeu de simulation de pilotage, MISSION DELTA est aussi un jeu d'aventure graphique. Au poste de pilotage de votre puissant intercepteur, vous pénétrez dans la Zone Delta dont personne n'est jamais revenu.

MOON BUGGY
Cass. 8127 **139 F**
Jeu d'arcade. Vous pilotez une jeep de l'espace sur la Lune. Beaucoup de failles et un relief accidenté constituent des obstacles. 5 tableaux différents. Un classique du genre.

RALLY II
Cass. 8149 **95 F** Disq. 8571 **195 F**
Logiciel de simulation de course auto. Vous pilotez une voiture dans 10 étapes différentes. Ce logiciel français est entièrement reconfigurable. Vous pouvez recréer votre parcours et le sauvegarder.

SKY FOX
Cass. 8352 **99 F**
Un logiciel qui a été classé meilleur jeu d'action. Aux commandes de votre chasseur dernier modèle, vous allez affronter différents ennemis, en fonction du niveau de difficulté. Ce logiciel d'une qualité exceptionnelle vous fera pénétrer au cœur de l'action.

SOUTHERN BELL
Cass. 8022 **159 F**
Nous revoici à la plus belle époque de la vapeur ! Vous devez assurer la liaison Victoria/Brighton et tenir compte des ordres stipulés par le carnet de bord. Une simulation vraiment très originale.

SPACE SHUTTLE SIMULATEUR
Cass. 8377 **190 F**
Simulateur de pilotage de navette spatiale. Vous allez dans la Lune pour vous saisir d'un satellite. Le pilotage est délicat et il faut étudier sa vitesse et ses angles d'approche.

SPITFIRE 40
Cass. 8414 **149 F** Disq. 8670 **159 F**
1939/1945 comme si vous y étiez ! De l'apprentissage au combat, ce simulateur de vol vous donnera vraiment l'impression de combattre à l'époque héroique. Possibilité de sauvegarder la partie en cours.

STRIKE HARRIER FORCE
Cass. 8694 **99 F** Disq. 8693 **139 F**
Vous êtes LE pilote de HARRIER que tout le monde attendait. Vous aurez pour mission de détruire des bases ennemies. Mais il vous faudra vous ravitailler en vol et cette manœuvre est des plus délicates. On peut même franchir le mur du son. Fantastique.

TOMAHAWKS
Cass. 8610 **99 F** Disq. 8712 **149 F**
Ce simulateur de vol en hélicopère n'est pas à mettre entre toutes les mains. Le pilotage d'un hélico demande des heures d'entrainement, mais si vous vous sentez l'âme d'un héros, n'hésitez pas et courez chez votre revendeur préféré.

TORNADO LOW LEVEL
Cass. 8393 **99 F** Disq. 8340 **149 F**
A bord de votre super chasseur bombardier, survolez un décor toujours varié à la recherche de vos cibles... Ne volez ni trop haut, ni trop bas, les câbles haute tension sont mortels. Un bon jeu d'arcade très rapide.

TRANSATONE
Cass. 8679 **169 F**
Simulateur très original de bateau à voile. Vous faites une course transatlantique. La traversée est difficile. Vous devez composer avec le vent, les courants, la météo. Plusieurs routes possibles. Se joue jusqu'à cinq joueurs.

TURBO ESPRIT
Cass. 8621 **129 F** Disq. 8194 **179 F**
Un jeu venu d'outre-Manche. Au volant de votre LOTUS ESPRIT, parcourez la ville à la poursuite des trafiquants de drogue et détruisez leurs voitures. Un jeu de réflexes et de réflexion.

RED ARROWS
Cass. 8217 **99 F** Disq. 8296 **149 F**
Jeu de simulation de pilotage acrobatique. Vous faites partie de la RAF et vous devez exécuter leurs figures acrobatiques. Très dangereux. Pour les as du pilotage seulement.

LES JEUX DE REFLEXION

Vous les connaissez tous. Ils se jouent contre l'ordinateur qui est un adversaire redoutable.

3D VOICE CHESS
Cass. 8504 **159 F** Disq. 8505 **245 F**
Enfin un logiciel qui vous permettra d'apprendre à jouer aux échecs ou d'améliorer votre niveau. Graphisme en trois dimensions, possibilité de faire pivoter l'échiquier, sauvegarde, etc... Et en plus, il parle...

AMSTRA DAMES
Cass. 8263 **139 F**
Super jeu de dames, écrit en langage machine. 7 niveaux de difficulté, très rapide. Se battre contre l'AMSTRAD est très difficile, il faut être un joueur confirmé pour gagner.

BRIDGE PLAYER 3D
Cass. 8246 **139 F** Disq. 8684 **270 F**
Ce logiciel de bridge utilise le système ACOL et les conventions de Stayman et Blackwood. Rapide et clair, il conviendra parfaitement au joueur en mal de partenaire. Disponible également pour PCW.

CHALLENGER
Cass. 8013 **159 F**
Jeux de type Reversi. 12 niveaux de difficulté. Idéal pour les forts en maths. L'algorythme est, parait-il, directement issu de l'intelligence artificielle.

COLOSSUS CHESS IV
Cass. 8008 **159 F** Disq. 8010 **245 F**
Un autre jeu d'échec pour AMSTRAD CPC et PCW. Graphisme en 3 dimensions et facilité d'emploi sont ses deux atouts. Partenaire toujours prêt à jouer, ce logiciel est le compagnon indispensable de tous les passionnés.

CYRUS II CHESS
Cass. 8299 **120 F** Disq. 8300 **169 F**
Fabuleux jeu d'échec à 12 niveaux, permet aussi bien au débutant qu'au champion de s'exprimer. Rapide, il permet deux représentations du graphique en perspective ou à plat.

FORCE IV
Cass. 8061 **140 F**
Jeu de réflexion qui se joue avec l'ordinateur. On peut jouer à deux ou sélectionner un adversaire parmi ceux que vous propose l'ordinateur. Plusieurs niveaux de difficulté.

HACKER
Cass. 8630 **129 F** Disq. 8702 **195 F**
Jeu de réflexion. Il est tard, vous avez travaillé sur votre ordinateur et vous faites une faute de frappe. Il apparait "Logon Please" Que devez vous faire alors ?

OTHELLO
Cass. 8543 **159 F** Disq. 8371 **195 F**
Logiciel du fameux jeu de réflexion. Plusieurs niveaux de difficulté. Convient aussi bien au débutant qu'au joueur confirmé.

REVERSI CHAMPION
Cass. 8118 **150 F** Disq. 8116 **200 F**
Un jeu très classique que Loriciels nous présente de façon étonnante. Le jeu possède 6 niveaux de difficulté et une bibliothèque de 4000 ouvertures différentes. Possibilité d'utiliser la souris AMX.

LES JEUX DE STRATEGIE ou WARGAME.

Vous êtes le commandant d'une troupe. Vous devez occuper le terrain et faire manœuvrer vos troupes pour obtenir la victoire.

1815
Cass. 8252 **159 F** Disq. 8253 **239 F**
Wargame français très élaboré, fondé sur les campagnes de Napoléon où il fait intervenir l'artillerie, la cavalerie, l'infanterie, etc... Ce logiciel est facile d'utilisation et il permet en plus de programmer son terrain de manœuvre et de le sauvegarder.

BATAILLE D'ANGLETERRE
Cass. 8277 **115 F** Disq. 8589 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous organisez la bataille contre les bombardiers. Nombreux combats aériens et tableaux très variés. Logiciel d'excellente qualité graphique.

BATAILLE DE MIDWAY
Cass. 8009 **115 F** Disq. 8278 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous attaquez la base japonaise de Midway à l'aide d'avions et de bateaux de débarquement. Vous descendez des avions, coulez des sous-marins, détruisez des bases ennemies. Le wargame le plus vendu...

CONTAMINATION
Cass. 8011 **115 F** Disq. 8050 **195 F**
Quelque part sur la terre, un virus a encore frappé. A vous de le localiser, de trouver l'antidote. Une bonne simulation avec un agréable mélange d'arcade. Sauverez-vous l'humanité ?

ELITE
Cass. 8295 **119 F** Disq. 8220 **185 F**
Aux commandes de votre vaisseau COBRA, participez au fantastique voyage et partez pour l'aventure. Il vous faudra choisir vos armes judicieusement pour mener à bien votre mission. Une bonne simulation doublée d'un bon jeu de stratégie.

EMPIRE
Cass. 8316 **195 F** Disq. 8317 **260 F**
Jeu de stratégie fait en France. Vous devez gérer en tant que César une province. Vous avez un stock de vivres et de soldats. En fonction des saisons, vous devez mettre votre province en valeur. Très bien fait.

JOHNNY REEB
Cass. 8435 **139 F**
Wargame relatant la guerre entre les nordistes et les sudistes. C'est la bataille autour d'une rivière séparant les deux camps, l'objectif est soit de capturer le drapeau ennemi, soit d'atteindre la position tactique la plus dominante.

POUVOIR
Cass. 8706 **160 F** Disq. 8634 **200 F**
Au cœur de la ville, la manifestation bat son plein ! A vous de jouer le rôle du gendarme ou du manifestant. Un bon jeu de stratégie doublé de phases d'arcade fort sympathiques. Alors, de quelle côté de la barricade êtes-vous ?

RED COATS
Cass. 8151 **149 F**
Wargame se passant durant la guerre d'indépendance. Vous avez l'usage de la cavalerie, de l'artillerie et de l'infanterie. Vous avez 5 plans de bataille différents et vous pouvez créer vos propres scenarii. Les scènes de bataille reprennent des faits d'armes authentiques.

SPECIAL OPERATION
Cass. 8171 **139 F**
Au cours d'une patrouille, les avions alliés ont découvert un centre militaire ennemi. Vous avez 8 jours pour le photographier et ramener des échantillons. Un wargame très varié.

STRATEGY
Cass. 8603 **169 F** Disq. 8687 **220 F**
Un véritable jeu de stratégie. Gérer l'économie en prévision d'une éventuelle attaque ennemie. Vos décisions seront capitales pour protéger vos frontières et éviter toute invasion.

THEATRE EUROPE
Cass. 8631 **115 F** Disq. 8682 **195 F**
Wargame passionnant. C'est la 3e guerre mondiale. Vous êtes le chef de l'OTAN ou du Pacte de Varsovie. Le micro est votre adversaire. Vous contrôlez le déroulement et les conséquences du grand conflit par vos décisions stratégiques.

WATERLOO
Cass. 8477 **119 F**
Revivez la très célèbre bataille de Waterloo ! Vous êtes Wellington et devez diriger votre armée vers la victoire. Un bon wargame.

WORLD WAR III
Cass. 8185 **139 F**
LE Wargame de l'AMSTRAD. Déplacez vos troupes, regroupez-les, organisez votre tactique et attaquez l'ennemi. Seuls les meilleurs deviennent fins stratèges !!!

LES JEUX DE ROLE

C'est un jeu où l'on peut redéfinir la force, le caractère et les différentes attitudes des personnages du jeu.

TYRAN
Cass. 8183 **139 F**
Jeu de rôle et d'aventure. Vous devez trouver un objet mystérieux dans un labyrinthe de pièces. Vous guidez 6 personnes. Nombre de pièges vous sont tendus. Parviendrez-vous à les déjouer ?

LES JEUX DE SOCIETE

Comme leur nom l'indique, ils se jouent à plusieurs ou contre l'ordinateur : une des applications les plus passionantes de l'informatique.

CLUEDO
Cass. 8020 **195 F**
Réplique exacte du célèbre jeu de société, ce logiciel très bien adapté vous permettra de revivre pleinement l'ambiance des plus extraordinaires enquêtes policières.

MILLE BORNES
Cass. 8358 **149 F**
Logiciel du célèbre jeu de société MILLE BORNES. Se joue contre l'ordinateur. Il faut essayer de parcourir la distance maximum sans incident de parcours tels que la crevaison, la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

MONOPOLIC
Cass. 8362 **149 F** Disq. 8102 **195 F**
Logiciel du célèbre jeu de société MONOPOLY. Se joue à 2 ou 4 joueurs. Le micro peut vous servir de partenaire ou tenir la banque. MONOPOLIC est un jeu familial par excellence.

LE PENDU
Cass. 8680 **99 F**
L'un des plus célèbres jeux d'AMSTRAD. Chacun sait jouer à ce jeu. Il comprend 200 mots de vocabulaire et vous pouvez rajouter les autres. A jouer en famille à partir de 5 ans.

PLAYBOX
Cass. 8328 **160 F**
Jeux de réflexion de 7 genres différents. Mission, hold-up, Chasse au trésor dans la salle des coffres, Poker, Awari, Jack Pot, Mastermind. Très amusant en famille.

POKER
Cass. 8068 **139 F** Disq. 8070 **195 F**
Ce jeu de poker vous offre deux possibilités. Poker vrai ou poker découvert. Essayez de gagner le plus d'argent possible. Plusieurs niveaux de difficulté.

SAMANTHA FOX
Cass. 8556 **90 F** Disq. 8140 **135 F**
Un STRIP-POKER hors du commun. Pour déshabiller SAMANTHA, vous devrez jouer très serré ! Le bluff est votre meilleur atout. Le graphisme représentant SAMANTHA vous coupera la souffle.

SCRABBLE
Cass. 8356 **220 F** Disq. 8357 **329 F**
Logiciel du jeu SCRABBLE en français. Il vous permet de jouer en famille jusqu'à 4 joueurs. Près de 10.000 mots de vocabulaire, vous pourrez également vous mesurer au micro ou simuler plusieurs joueurs. Vous pourrez alors leur attribuer des niveaux différents.

LE TOUR DU MONDE EN 80 JOURS
Cass. 8388 **169 F**
Jeu d'aventure tiré du roman de Jules VERNE. Vous êtes Philéas FOGG et vous voilà parti sur les chemins de l'aventure. Personnages insolites, bruitages amusants, cartes coloriées, décors remarquables pour un logiciel qui plaira aussi bien aux parents qu'aux enfants.

TRIVIA
Cass. 8390 **185 F** Disq. 8391 **245 F**
Jeu éducatif de questions/réponses. Se joue de 2 à 4 joueurs. Testez vos connaissances sur les sujets suivants : histoire, géographie, divertissment, sport et loisir, art et littérature, science et nature.

CINE CLAP
Cass. 0000 **135 F** Disq. 0000 **195 F**
Le cinéma vous passionne ? Ce logiciel va vous permettre de tester vos connaissances cinématographiques. Retrouvez les titres, les réalisateurs ou les acteurs principaux. Un logiciel qui utilise les deux faces de la disquette.

COMPILATIONS

CASSETTE "50"
Cass. 8903 **139 F**
Un logiciel qui vous offre pas moins de 50 jeux différents. Arcade, société, simulation, etc... A conseiller à tous les amateurs de compilation.

DISK "50"
Disq. 8196 **200 F**
50 jeux différents sur une seule disquette ? Principalement des jeux de réflexion, de société, tel Othello, jeux de cartes, etc... A ce prix, difficile de trouver mieux.

COMPUTER HITS 6
Disq. 8442 **195 F**
Deux jeux d'aventure arcade et quatre jeux d'arcade remplissent cette disquette. Il y en a vraimeent pour tous les gouts. A ce prix, il n'y a vraiment pas à hésiter.

COMPUTER HITS 10
Cass. 8441 **165 F**
10 jeux d'arcade sur cassette. Des jeux types traditionnels du genre de Punch, Donkey Kong, Chubic Egg, etc... Intéressant pour le prix.

PACK 1955
Disq. 8432 **229 F**
Sur une disquette, deux jeux très connus : The way of the exploding fist (jeu de karaté) et Fighting Warrior (un pasionnant jeu de guerre).

FOUR PACK
Disq. 8644 **195 F**

GOLD HITS
Cass. 8462 **120 F** Disq. 8264 **180 F**
Quatre super jeux réunis dans une compilation pour la plus grande joie de tous : Raid, Beach Head II, Supertest et Alien 8. Pour un prix vraiment bas, c'est une compilation à posséder.

4 JEUX AMSTRAD
Disq. 8311 **220 F**
Ce logiciel regroupe quatre jeux pour AMSTRAD : Force 4, Mission Detector, Stress et Cobra.

THE MILLION I
Cass. 8386 **78 F** Disq. 8387 **118 F**
Compilation de 4 jeux sur 2 cassettes ou une disquette. Ces 4 jeux ont été vendus au million d'exemplaires, ce qui est, sans doute, le record. Il s'agit de Beach Head, Jet Set Willy, Decathlon et Sabre Wulf.

THE MILLION II
Cass. 8018 **120 F** Disq. 8012 **180 F**
Voici la 2e version de They Sold a Million avec à l'affiche Balle de Match, Match Day, Knight Lore et Bruce Lee. Quatre softs sur lesquels il n'y a plus rien à dire.

PACK AMSOFT
Cass. 8126 **190 F**
Une sélection des meilleurs jeux AMSOFT : Amiral Graaf Spee, Fruit Machine, Loopy Laundry, L'Or des Dragons et La Peste Interstellaire. Uniquement sur cassette. C'est pas cher et ça rapporte 6 jeux.

REFLEXION
Disq. 8620 **239 F**
Cette compilation reprend Amstradames et Challenger de Cobra Soft. Si tout le monde connait les jeux de dames, Challenger est un reversi très rapide présentant douze niveaux de difficulté. Il s'agit donc d'une disquette digne de ce nom.

TAKE 5
Disq. 8351 **229 F**
Voici une bonne recette : un doigt de Flight Path 737, un fond de Survivor, deux cuillérées de Moon Buggy, une pincée d'Atlantis mélangé avec House of Usher. Arcade et simulation.

TRIPLE PACK
Disq. 8537 **229 F**
Comme son nom l'indique, ce logiciel vous offre 3 jeux pour le prix d'un seul : Defend or Die, Dopple Ganger ainsi que le Super Sam.

WORKING BACKWARDS
Disq. 8544 **229 F**
Dark Star, Tank Busters et On the Run composent cette compilation. Un mélange de trois jeux différents de bonne qualité.

LES EDUCATIFS

Le but du logiciel éducatif est de constituer une aide à un enseignement scolaire ou universitaire. Contrairement à ce qui a pu être dit, l'AMSTRAD présente maintenant un choix très diversifié de logiciels scolaires, pour tous les niveaux.

ALGEBRE
Cass. 8134 **225 F**
Logiciel éducatif créé par VIFI Nathan qui permettra à tous les élèves de 4e et de 3e d'améliorer leurs connaissances en algèbre. Nombreux problèmes et exemples.

ATTRAPE-MOTS
Cass. 8270 **149 F**
Quelles sont ces lettres qui se baladent à l'écran ? Une indication vous est donnée, alors reconstituez vite le mot. Huit niveaux en fonction de la longueur du mot. Un bon éducatif pour les jeunes enfants .

AUTOMEC
Cass. 8663 **160 F**
Apprenez, grâce à ce logiciel, à mieux connaître votre voiture. Un bon utilitaire qui vous permettra de savoir comment est fait votre véhicule ou pour certains de faire naitre une vocation. Un rapport qualité/prix intéressant.

ANATOMIE
Cass. 8405 **149 F**
Ce logiciel éducatif présenté sous forme de jeu permettra aux jeunes et aux moins jeunes de connaitre le corps humain. Un graphisme fort sympathique et la simplicité d'emploi font de ce logiciel un bon éducatif.

BALLADE OUTRE-RHIN
Cass. 8002 **195 F** Disq. 8052 **295 F**
Logiciel éducatif d'allemand. Sur le thème du célèbre "Alice au pays des merveilles", les élèves de 3e et 4e pourront améliorer leurs connaissances et avoir ainsi le réflexe de la langue allemande.

BALLADE AU PAYS DE BIG BEN
Cass. 8409 **195 F** Disq. 8429 **295 F**
Idem OUTRE-RHIN mais en anglais.

ANIMAL, VEGETAL, MINERAL
Cass. 8005 **99 F**
Jeu éducatif qui concerne les petits enfants de 4 à 7 ans. Apprend à reconnaitre les animaux et les plantes principalement en posant des questions. Un des logiciels éducatifs les plus demandés.

CAMELEMATHS
Cass. 8286 **149 F** Disq. 8287 **195 F**
Le super jeu pour apprendre les maths à partir de 6 ans. Vous attrapez les chiffres papillons avec un caméléon. Idéal pour apprendre les additions, les soustractions, et les multiplications.

CAMALEMOTS
Cass. 8288 **149 F** Disq. 8289 **195 F**
Jeu éducatif à partir de 6 ans pour apprendre l'alphabet, la composition des mots, jouer au pendu et compter les points. C'est le jeu d'adresse le plus performant dans les éducatifs.

CARA
Cass. 8291 **149 F**
Logiciel éducatif pour apprendre le calcul aux enfants du cours élémentaire à la sixième. 9 niveaux de difficulté en fonction du nombre de calculs, du temps de calcul et d'un nombre de chiffres.

CARTE D'EUROPE
Disq. 8132 **225 F**
Connaissez-vous les 27 pays qui forment l'Europe ? Connaissez-vous au moins 13 fleuves ? Ce logiciel va vous y aider. Conçu par VIFI Nathan, c'est surement une référence à retenir. Niveau 1er cycle.

CIRCULATION SANGUINE
Cass. 8240 **169 F**
Du même auteur qu'ANATOMIE et conçu sur le même principe, apprenez en vous amusant les secrets du système sanguin. Un bon jeu éducatif pour améliorer nos connaissances.

CODE DE LA ROUTE
Cass. 8294 **149 F**
Ce jeu vous initie aux panneaux du code de la route avec questions et réponses. Idéal pour les enfants et les parents qui veulent réviser leur code.

COURS DE BASIC
Cass. 8014 **145 F**
Il ne s'agit plus d'un initiation mais d'un véritable cours. Ce logiciel aura certainement une place parmi les utilitaires des programmeurs débutants pour qui le basic est encore source d'ennuis.

COURS DE PIANO
Cass. 8667 **145 F** Disq. 8668 **185 F**
Transformez votre ordinateur en professeur de piano ? C'est possible grace à ce logiciel simple à utiliser qui vous permettra de prendre le premier contact avec cet instrument fabuleux.

COURS DE SOLFEGE 1
Cass. 8401 **250 F** Disq. 8402 **290 F**
Apprenez de façon facile la lecture des notes en clé de Sol ou Fa (cours et exercices), la durée en temps réel ou à reconnaitre les notes. Premiers pas vers le solfège.

COURS DE SOLFEGE 2
Cass. 8665 **250 F** Disq. 8672 **290 F**
Cette suite du premier cours vous permettra de connaitre les altérations et l'utilisation de la gamme. Toutes les explications sont écrites à l'écran. Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont maitrisé la première partie.

COURSE A LA BOUSSOLE
Cass. 8105 **99 F**
Logiciel éducatif pour les enfants de 7 à 13 ans. Permet de comprendre la notion des coordonnées et l'utilisation de la boussole.

LA CUISINE FRANÇAISE
Cass. 8028 **245 F**
Si les idées vous manquent pour votre diner, indiquez à l'ordinateur ce dont vous disposez et il vous indiquera les recette possibles. Très intéresant pour les célibataires en manque d'idées.

DACTYLOGRAPHIE PITMAN
Cass. 8624 **149 F**
La méthode PITMAN vous apprend la dactylographie. Elle s'adresse aussi bien aux débutants qu'à ceux qui ont besoin d'un peu d'entrainement. La meilleure méthode pour apprendre vite et bien.

EDUCATIF 1 CASSETTE
Cass. 8306 **160 F**
Ce logiciel est destiné à tous ceux qui doivent perfectionner leur orthographe. Il doit apporter une progession sensible de la réussite au fil des exercices. 60 dictées.

EDUCATIF 1 DISQUETTE
Disq. 8307 **220 F**
Cette disquette comporte 4 programmes éducatifs. Mathématique et orthographe sont à l'honneur : dictées, terminaisons et pluriel des noms, écriture des nombres, etc... Un bon logiciel pour les enfants à partir de 7 ans.

EDUCATIF 2 CASSETTE
Cass. 8308 **160 F**
Ce logiciel doit permettre d'acquérir définitivement les règles relatives au pluriel des noms ainsi que les règles de terminaisons des mots.

EDUCATIF 2 DISQUETTE
Disq. 8309 **220 F**
3 éducatifs sur 1 disquette. Exercice de calcul mental pour tous les niveaux. Apprenez à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan et enfin testez vos connaissances et celles de vos amis sur l'histoire. Créez vos propres questionnaires.

EDUCATIF 3 CASSETTE
Cass. 8586 **160 F**
Ce programme comprend 2 éducatifs. 1°) il permet aux enfants d'apprendre à lire et écrire correctement les nombres ; 2°) l'ordinateur fabrique des mots. A vous de les retrouver. A partir de 7 ans. 10 niveaux de difficulté.

EDUCATIF 3 DISQUETTE
Disq. 8607 **220 F**
Un éducatif pour apprendre les tables de multiplication et mieux comprendre la numérotation décimale. Apprendre à lire l'heure et à manipuler une pendule, connaitre plus de 20 règles se rapportant aux débuts des mots. A partir de 7 ans.

EDUCATIF 4 CASSETTE
Cass. 8587 **160 F**
Un logiciel éducatif pour apprendre et s'exercer au calcul mental. Sous une forme très attrayante, il vous propose deux jeux différents pour tous les niveaux.

EDUCATIF 5 CASSETTE
Cass. 8588 **160 F**
Grace à cet éducatif, les élèves des classes de 4e, 3e et seconde vont pouvoir apprendre à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan. Facile d'emploi.

EDUCATIF 6 CASSETTE
Cass. 8036 **160 F**
Ce logiciel est basé sur des exercices de vocabulaire. Les exercices proposés sont essentiellement pratiques. Ils permettent à l'élève d'acquérir une connaissance plus précise et plus étendue du vocabulaire. Niveau 6e et 5e.

EDUCATIF 9 CASSETTE
Cass. 8608 **160 F**
A) Ce programme permet aux enfants d'apprendre à lire l'heure ainsi que les diverses manipulations de la pendule.
B) La deuxième face de la cassette s'adresse aux enfants de 8/9 ans. Ce programme porte sur le début des mots. Plus de 20 règles différentes.

EDUCATIF 10 CASSETTE
Cass. 8609 **160 F**
2 programmes sur cette cassette. Apprenez les tables de multiplication avec rapidité et facilité ainsi que la numérotation décimale. Présenté sous forme de jeu, il ne lassera pas l'élève. A partir de 7 ans.

EQUATIONS 2E DEGRE
Disq. 8098 **225 F**
Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont encore quelques difficultés à résoudre ce genre d'équations. Un programme bien conçu qui rendra de nombreux services (cours, révisions, etc...)

EQUATIONS/INEQUATIONS
Cass. 8080 **195 F**
A partir de la 3e, ce logiciel vous permettra de connaitre et de mettre en application les règles qui se rapportent aux équations et inéquations. programme d'un très bon niveau.

INITIATION AU BASIC, 1er pas
Cass. 8075 **198 F**
Manuel de basic avec deux cassettes d'autoformation. Ce logiciel fait par AMSTRAD est l'ouvrage indispensable pour que le débutant puisse apprendre sans peine le basic. Uniquement sur cassette.

HISTOQUIZZ
Cass. 8336 **169 F**
Logiciel éducatif d'histoire. Testez vos connaissances en famille. Il peut se jouer à 4 joueurs. Vous pouvez également créer vos propres questionnaires sur le cinéma, la géographie ou sur l'histoire. Il suffit de choisir cette option.

KIM
Cass. 8341 **139 F**
Logiciel éducatif pour controler votre mémoire. Il faut : indiquer le nombre de fois où une figure apparait, trouver la figure qui manque, repérer la figure ajoutée, réagir vite à une question posée sur les figures, etc...

L'ARDOISE MAGIQUE
Cass. 8099 **99 F**
Logiciel éducatif pour les jeunes enfants de 3 à 6 ans. Apprends à dessiner les lettres et les chiffres à l'aide d'un crayon magique, en l'occurence le joystick ou le clavier.

L'HORLOGER 1
Cass. 8101 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre à l'enfant de 4 à 9 ans à écrire l'heure. Très bien fait.

L'HORLOGER 2
Cass. 8103 **99 F**
Suite l'HORLOGER 1. Des notions plus complètes sont introduites sous forme de jeux. De 7 à 12 ans.

LA FRANCE
Cass. 8325 **149 F** Disq. 8326 **195 F**
Apprenez la géographie de la France. Ce logiciel éducatif est excellent à partir de la 6e, très bonne documentation sur la population, les départements, le nom des habitants. 108 villes et 60 cours d'eaux.

LE GEOGRAPHE
Cass. 8107 **149 F**
Jeu éducatif pour les enfants de 7 à 15 ans. Un bon moyen d'apprendre la géographie du monde. Ce logiciel, fait par AMSOFT, a un rapport qualité/prix imbattable.

LE MONDE
Cass. 8360 **149 F**
Apprends la géographie sur une carte du monde : villes, fleuves, pays. A partir de 8 ans.

LETTRE MAGIQUES
Cass. 8115 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre les lettres. Developpé par AMSTRAD. Un petit crocodile et des petits poissons tracent des lettres que l'enfant doit reconnaitre. 3 à 6 ans.

MACHINE CODE TUDOR
Cass. 8346 **195 F**
Deux cassettes pour s'initier au langage machine de l'AMSTRAD. 35 leçons avec leurs exercices d'application, un simulateur explicatif. Toutes les instructions du processeur Z80. Un problème : le manuel est en anglais.

MATHS SECOND CYCLE
Disq. 8692 **290 F**
Un logiciel de mathématiques pour les élèves à partir de la seconde. Equations 2e degré, courbe Y=F(X), intégrales et suites récurrentes. Nombreux exemples et exercices.

MICRO GEO
Cass. 8354 **149 F** Disq. 8584 **195 F**
Jeu éducatif entièrement graphique. Vous devez associer les capitales avec leur pays respectif. Des cartes graphiques vous permettent de retenir l'emplacement des capitales et vous devez faire atterir un avion dessus.

NOMBRES MAGIQUES
Cass. 8141 **99 F**
Jeu éducatif de chez AMSTRAD. Réservé aux petits (3 à 5 ans), il apprend à compter et à reconnaitre les chiffres sous forme de petits jeux très distrayants.

PLANETE BASE
Cass. 8372 **169 F**
Jeu éducatif sur les numérotations de base. Numérus, le héros, ne se nourrit que de fruits rouges mais sur sa planète, il n'y en a pas. Il faut alors aider Peppo, son ami, qui échange d'autres fruits contre les fruits rouges. Pour les élèves de 4e et de 3e.

REVISION MATHS DU BAC
Cass. 8618 **390 F**
Ce logiciel très complet reprend toutes les maths de terminale. Bien fait, il vous posera des questions susceptibles de vous être posées à l'examen. Un regret toutefois, n'existe qu'en cassette.

SQUELETTE
Cass. 8444 **149 F**
Educatif sur les différents composants du squelette. Devrait plaire aux amateurs de sciences naturelles et aux écoliers qui ont le squelette au programme.

UNION PACK
Disq. 8548 **195 F**
Logiciel pour apprendre l'anglais. Beaucoup plus élémentaire que "Voyage au pays de Big Ben", il satisfera les débutants qui n'ont aucune notion d'anglais.

LES COMPOSITEURS MUSICAUX

Ils transforment, d'une part, votre micro en instrument de musique et, d'autre part, permettent de vous initier ou de vous perfectionner à la composition musicale à une ou plusieurs voix.

AMSTRADIVARIUS
Cass. 8403 **145 F** Disq. 8671 **185 F**
Logiciel éducatif. Transformez votre Amstrad en synthetiseur polyphonique à 3 voies. Perf. remarquables si vous voulez le coupler à une chaine hifi.

AMSTRADEUS
Cass. 8550 **390 F** Disq. 8551 **490 F**
Grâce à cet utilitaire de création musicale, faites jouer La Symphonie Fantastique à votre ordinateur préféré. Facile d'emploi, il fera surement de vous le Mozart des temps modernes.

MAESTRO
Disq. 8016 **390 F**
Grâce à MAESTRO, vous allez devenir le Jean-Michel JARRE du CPC. Un logiciel bien fait qui indique de façon permanente la manière d'écrire vos mélodies. Une notice claire en français accompagne le logiciel.

MUSIC COMPOSER
Cass. 8135 **195 F**
Logiciel anglais de musique. Transforme votre micro en synthétiseur. L'un des meilleurs du genre, toutefois, le manuel détaillé en anglais en refroidira plus d'un.

MUSICORE
Cass. 8137 **149 F** Disq. 8583 **195 F**
Logiciel musical. Transforme votre micro en synthétiseur musical à deux voies. Il est possible alors de raccorder votre AMSTRAD à votre chaine hifi et de sauvegarder vos partitions sur cassette ou disquette.

LES LOGICIELS ESOTERIQUES

Le domaine est vaste. Thèmes astraux, biorythmes, loto, tiercé. Des idées pour faire fortune ou vous distraire à base de calcul de probabilité ou de thèmes astraux.

ASTRO
Cass. 8404 **149 F** Disq. 8501 **195 F**
Utilitaire d'astrologie. Après quelques questions que l'ordinateur vous aura posées, vous connaitrez de façon claire et précise votre thème astral ainsi que son interprétation.

ASTROSCOPE
Cass. 8639 **169 F**
Entrez date, lieu de naissance, heure, etc... et ASTROSCOPE vous donnera en quelques instants votre thème astral. Rapport qualité/prix intéressant pour un logiciel bien fait.

BIORYTHMES
Cass. 8279 **149 F** Disq. 8280 **240 F**
Logiciel qui calcule vos courbes de bioryhtmes. Adaptez ainsi vos efforts en fonction de votre courbe propre qui est définie par votre date de naissance. Permet de connaitre vos courbes à l'avance. Très utile.

CHIROLOGIE
Cass. 8557 **169 F**
Jeu d'étude des lignes de la main. Une fois mesuré vos lignes, vous les affichez sur l'écran et l'ordinateur vous donne vos traits de caractère correspondants.

ERE DU VERSEAU
Disq. 8228 **240 F**
Ce logiciel très bien documenté établit à partir de coordonnées de naissance un thème astral. Il délivre l'interprétation planète par planète et explique la dominante de la personnalité. Un guide vraiment très précieux

GRAPHOLOGIE
Cass. 8331 **169 F** Disq. 8332 **220 F**
Ce logiciel permet, à partir des caractéristiques d'une écriture, de tracer un portrait psychologique du scripteur. Il a été fait par un psychologue qui analyse les écritures depuis plus de 20 ans. Très instructif.

LOTO
Cass. 8345 **149 F** Disq. 8420 **220 F**
Logiciel pour faire fortune. Reprend les résultats du Loto depuis l'origine, établit ensuite des probabilités. Vous pouvez le réactualiser régulièrement en introduisant les derniers résultats.

LE YI KING
Cass. 8582 **149 F**
Utilitaire astrologique. Le Yi-King est l'oracle chinois. Il répond à vos problèmes familiaux, affectifs, financiers, etc... Il vous conseille sur ce qui est bon ou mauvais pour vous. Très utile pour ceux qui veulent connaitre l'avenir.

LOGICIELS DE GESTION FAMILIALE

Des aides pour tenir la maison, vos comptes bancaires, gérer votre budget, tenir votre répertoire d'adresse.

CARNETS D'ADRESSE
Cass. 8467 **149 F**
Un utilitaire bien pratique pour tous ceux qui n'ont pas envie d'utiliser une gestion de fichiers. Masque de saisie déjà créé et tri paramétable rendent ce soft très facile à utiliser.

AM LETTRES
Cass. 8001 **149 F**
Traitement de texte pour créer vos lettres et documents sur 40 ou 80 colonnes. Simple d'emploi, il permet pratiquement tout.

BANQUE
Cass. 8466 **149 F** Disq. 8464 **189 F**
Utilitaire de gestion bancaire. Tenez vous-même vos comptes de façon simplifiée. Débit, crédit sur plusieurs types de comptes. Mise à jour et solde sont obtenus de façon claire. Utile à toute la famille.

BUDGET FAMILIAL
Cass. 8465 **149 F** Disq. 8463 **189 F**
Utilitaire destiné à la famille, il vous permettra de tenir un livre des écritures avec vos rentrées et vos sorties d'argent, ainsi qu'un journal de banque. Les écritures sont conservées et peuvent être mensualisées ou annualisées.

GESTION DOMESTIQUE
Cass. 8002 **200 F** Disq. 8699 **245 F**
Cette gestion familiale permet entre autre de gérer 10 comptes divisés en 30 postes, fournit des statistiques, traite les prélèvements automatiques, etc... Un logiciel bien utile pour connaitre à tout moment l'état de son compte.

GESTION DE FICHIERS
Cass. 8069 **190 F** Disq. 8071 **245 F**
Une gestion de fichiers pour CPC. Il est possible grace à ce logiciel de créer 19 rubriques (ou champs) de 50 caractères (ou enregistrements). La capacité du fichier est en fait simplement limitée par la capacité disquette. Très simple d'emploi.

GESTION FAMILIALE
Cass. 8284 **170 F** Disq. 8285 **220 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion familiale et bancaire. Muni d'un tableur performant, il est très rapide d'exécution.

MULTIGESTION
Cass. 8131 **195 F** Disq. 8133 **245 F**
Toute gestion familiale, bancaire, financière. Ce logiciel est intégré à un tableur électronique qui vous donne vos relevés de comptes mensuels ou annuels. Multigestion est le meilleur logiciel de budget familial.

LOGICIELS GRAPHIQUES

Ce sont des aides à la création de dessin sur ordinateur. Ils peuvent avoir une fonction artistique ou industrielle. Certains travaillent en mode haute résolution.

DAO
Cass. 8027 **120 F**
Dessin Assisté par Ordinateur. Ce logiciel génère des fonctions graphiques qui vous permettent de dessiner sur votre écran. Vous sauvegardez ensuite les dessins que vous pourrez réintroduire dans vos programmes.

DR DRAW
Disq. 8698 **649 F**
Ce logiciel de création graphique, réalisé par Digital Research va enfin résoudre vos problèmes de dessin sur PCW. Un programme d'un très haut niveau. Notice en anglais.

GRAPH-X
Disq. 8198 **249 F**
Un logiciel de DAO aux performances exceptionnelles. Il permet de dessiner dans les 3 modes écran et par rapport à d'autres logiciels, un petit plus : il permet de positionner exactement les figures préenregistrées. Notice de 30 pages fournie.

GRAPHTRIC
Cass. 8604 **180 F**
Logiciel utilitaire transformant les équations en courbes correspondantes en 3D. Vous pouvez alors réutiliser ces graphiques en les sauvegardant pour un autre programme.

LORIGRAPH
Cass. 8428 **210 F** Disq. 8594 **340 F**
Logiciel de création graphique de nouvelle génération, écrit entièrement en langage machine. Transforme votre AMSTRAD en un fabuleux atelier de conception graphique : traçage, effaçage, découpe, collage, reproduction, symétrie, etc... sont désormais à votre portée.

MAGIC PAINTER
Cass. 8347 **149 F** Disq. 8348 **195 F**
Utilitaire en français de dessin. Il permet des sauvegardes sous une forme ultra compacte. Indispensable pour écrire des jeux d'aventure. Un dernier point : une page écran de 16Ko peut être compactée à moins d'1Ko.

SALUT L'ARTISTE
Cass. 8654 **98 F** Disq. 8655 **195 F**
Super logiciel de dessin en français conçu par AMSTRAD pour le 464, 664 et 6128, très facile à utiliser, effets spectaculaires. Un des plus grands succès d'AMSTRAD.

3D SPACE MOVING
Cass. 8485 **295 F** Disq. 8669 **395 F**
Space Moving vous permettra de créer n'importe quelle représentation graphique tridimensionnelle et de la visualiser sous tous les angles. Un aspect ne vous satisfait pas ? Vous pouvez soit le modifier entièrement, soit changer seulement certains points. Professionnels du travail artistique dans l'espace, ce logiciel n'attend plus que vous.

SUPER PAINT
Disq. 8484 **395 F**
Votre joystick vous permettra de créer n'importe quel dessin allant jusqu'aux limites de votre machine. Vous n'aurez plus rien à envier au Mac Intosh puisque vous serez aidé par des menus déroulants et pourrez notamment grossir certains plans afin de les affiner. Votre résultat pourra soit être conservé sur disquette (et éventuellement reprise) soit être imprimé en format A4.

UTILITAIRES DE PROGRAMMATION

Réservés aux programmeurs et aux créateurs, leurs utilisations sont multiples : langage, assemblage, déplombage, etc...

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Cass. 8848 **195 F** Disq. 8850 **295 F**
Connaitre l'assembleur constitue un avantage certain par rapport au banal basic. Mais son apprentissage ne se révèle pas toujours d'une aisance indiscutable. Parmi la multitude des méthodes d'apprentissage, ce logiciel représente le sommet. Achetez le, si vous ne le maitrisez pas au bout de deux semaines, c'est que vous l'aurez fait exprès.

3D MEGACODE
Cass. 8271 **197 F** Disq. 8272 **240 F**
Logiciel utilitaire qui vous offre 48 fonctions supplémentaires sous basic. Il permet également la création et l'animation graphique en 3D de n'importe quelle figure. Un outil dont on peut difficilement se passer. Langage machine.

AMS ASN
Cass. 8273 **290 F** Disq. 8274 **350 F**
L'éditeur micro assembleur le plus vendu. Il vous permet comme tout assembleur de transformer vos programmes machines en codes objets compréhensibles par l'AMSTRAD.

C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Les basic AMSTRAD sont des basics interprétés. Or ces langages de très haut niveau sont toujours compilés. C Basic (fourni avec une documentation énorme) est une des versions de ces langages les plus répandus. Ses avantages sont la portabilité, la rapidité d'exécution, la correction globale du programme, la présence de fonctions graphiques.

DAMS
Cass. 8595 **295 F** Disq. 8596 **395 F**
Logiciel utilitaire de type assembleur/désassembleur. Il comprend également un moniteur et permet de faire des programmes en langage machine. Les 3 modules sont co-résidents en mémoire, ce qui facilite leur utilisation.

DEVPACK ASSEMBLEUR
Cass. 8035 **295 F**
Programme de chez AMSTRAD, Devpack est un assembleur/désasembleur/moniteur qui vous permettra de programmer en langage machine.

DB COMPILER
Disq. 0000 **790 F**

HI FONT 64
Cass. 8560 **169 F**
Logiciel qui permet de fournir plusieurs polices de caractères supplémentaires pour les imprimantes qui se branchent sur l'AMSTRAD. En effet, la sortie 7 bits de l'AMSTRAD ne permet que 127 caractères différents.

FORTH KUMA
Cass. 8658 **490 F**
Le FORTH, c'est ce langage révolutionnaire que vous pouvez utiliser grace à ce logiciel. Il comprend un assembleur, un éditeur ainsi que des extensions de langage. Il est fourni avec un manuel anglais.

HISOFT PASCAL
Cass. 8079 **450 F**
Réalisé par AMSOFT, ce langage PASCAL, malheureusement expliqué en anglais et n'existant qu'en cassette, est très puissant et convient idéalement aux programmeurs sur 464

LASER BASIC
Cass. 8545 **295 F**
Utilitaire de programmation idéal pour ceux qui composent des jeux d'arcade ou d'aventure graphique. Nombreuses instructions basiques supplémentaires qui vont jusqu'à la création de sprites. N'existe qu'en cassette.

LOGO FRANÇAIS
Disq. 8344 **220 F**
Logiciel de langage. Accessible aux très jeunes enfants, c'est la traduction en français du DR LOGO de la disquette AMSTRAD.

LOGO KUMA
Cass. 8117 **390 F**
Logiciel éducatif. Ce LOGO est le langage si prisé des enseignants. Vous apprendrez la géométrie de l'exploration grâce à la petite tortue qu'il faudra guider à travers l'écran. Manuel en anglais.

ODD JOB
Disq. 8486 **200 F**
Logiciel utilitaire de gestion de disquette : éditeur, récupérateur, dupliqueur, décodeur, débugger, formateur rapide et permet d'utiliser le drive AMSTRAD.

PASCAL MT+
Disq. 8697 **790 F**
Faites vos programmes en PASCAL grâce à ce logiciel créé par Digital Research. Ce langage informatique vous permet d'accélérer vos programmes sans avoir la complexité de l'assembleur. Pour programmeurs avertis.

RSX CYCLONE II
Cass. 8633 **130 F**
Utilitaire basic qui apporte de nouvelles commandes et de nombreuses possibilités à votre AMSTRAD : sauvegarde rapide à 7 vitesses différentes, lecteur global d'en-tête, chargement et impression de programme Basic sauvegardés.

SPEEDY WONDER
Cass. 8058 **250 F** Disq. 8054 **295 F**
Le Basic de l'AMSTRAD est peut-être rapide, ça ne vous empêchera pas de gagner encore du temps. Ce logiciel lit tout un programme écrit en Basic et vous le traduit en assembleur. Nul besoin de connaitre l'assembleur avec SPEEDY WONDER.

SPIRIT
Cass. 8648 **150 F**
La reproduction de cassette sur disquette n'est pas toujours facile. SPIRIT permet la copie de tout logiciel sans en-tête. utilisable avec Transmat, vous obtiendrez presque tout ce que vous voudrez. Il est toutefois conseillé de connaitre le code machine.

SUPERCOPY
Cass. 8379 **120 F** Disq. 8666 **220 F**
Logiciel utilitaire de recopie d'écran. Il n'est utilisable qu'avec l'imprimante AMSTRAD DMP1. Le programme de super copy vous permet des recopies intégrales d'écran graphique. Très utile pour la programmation de jeux.

SUPERSONIC
Cass. 8677 **169 F**
Ce logiciel nous vient d'un autre monde : celui de la composition musicale d'ambiance. Vous recherchez un bruit d'ascenseur, une voiture qui démarre... SUPERSONIC est fait pour vous. Son mode de programmation est en outre très simple. Adieu les épouvantables fonctions de basic Amstrad suivies de suites numériques insignifiantes.

SUPER SPRITES
Cass. 8901 **145 F** Disq. 8900 **185 F**
La création de sprites était très compliquée. Cet inconvénient est aujourd'hui surmonté avec SUPER SPRITES. Ceux-ci peuvent être de plusieurs couleurs simultanément et peuvent bien sûr être réutilisés dans n'importe lequel de vos futurs programmes.

TASCOPY
Cass. 8449 **170 F** Disq. 8026 **220 F**
TASCOPY permet de faire n'importe quelle copie d'écran en format A4 (21x29,7 cm) ou en poster (2 ou 4 pages A4) sur de très nombreuses imprimantes.

TASPRINT
Cass. 8495 **170 F** Disq. 8496 **220 F**
Disposer des caractères de base de votre ordinateur ne vous suffit peut-être pas. TASPRINT offre aux utilisateurs de CPC cinq polices de caractères supplémentaires (largement commentées) et simples d'accès puisqu'il suffit de suivre les instructions données à l'écran.

TOMCAT
Cass. 8339 **135 F** Disq. 8647 **165 F**
Logiciel de duplication. Pour sauvegarder de cassette à cassette. Programme automatique, très facile à utiliser.

TRANSMAT
Cass. 8443 **150 F** Disq. 8487 **185 F**
Logiciel de décodage. Permet le transfert de cassettes à disquettes. Programmes d'effacement ou de changement de nom.

TURBO DATA BASE TOOL BOX
Disq. 8657 **741 F**
Encore un logiciel de Borland qui vient se greffer sur le TURBO PASCAL. Il s'agit cette fois d'une gestion de base de donnée du type D Base ou Pocket Base. Très facile d'utilisation pour ceux qui connaissent le PASCAL.

TURBO PASCAL 3D
Disq. 8081 **741 F**
Logiciel de langage. Avec plus de 400.000 utilisateurs, le Turbo Pascal est le compilateur le plus utilisé. En un seul programme, vous avez un environnement complet avec compilation directe en mémoire.

TURBO PASCAL + GRAPH 3D
Disq. 8476 **941 F**
Le Turbo Pascal est la version la plus répandue de ce langage dans le monde entier. Avec cette nouvelle version, vous pouvez outre les traitements habituels, exploiter toutes les capacités graphiques de votre micro sans rien perdre ni en rapidité, ni en capacité allant des formes géométriques courantes jusqu'au figures complexes.

TURBO GRAPHIC TOOL BOOK
Disq. 0000 **800 F**
Complement rapidement nécessaire au Turbo Pascal, ce logiciel est un ensemble d'outils divers de programmation, exploitable dans n'importe quel programme que vous créerez, en vous évitant de perdre de nombreuses heures dans les développements. L'accès direct vous effraie par sa complexité, les tris vous inquiètent par leurs lenteurs de procédures, la difficulté de transposition sur un autre ordinateur vous irrite... TOOLBOOK est l'outil qui rendra vos nuits paisibles.

TURBO TUDOR
Disq. 8400 **475 F**
Logiciel éducatif ou comment apprendre sans peine le Turbo Pascal. C'est un cours d'autoformation avec disquette et manuel de 20 pages en français comme pour Turbo Pascal.

U'DOS
Disq. 8392 **380 F**
Logiciel utilitaire. U'DOS est un mini operating system qui permet de gérer facilement des fichiers indéxés, ce qui autorise l'accès direct. D'où économie de mémoire et possibilité d'ouvrir 7 fichiers en même temps. Indispensable pour les programmeurs.

UTILITAIRE DISC
Disq. 8394 **195 F**
Disquette utilitaire. Vous permet d'accéder au cœur de la disquette. Lecture pistes et secteurs. Très utile en cas de destruction d'un élément de fichier pour récupérer les données.

ZEDIS II
Cass. 8236 **130 F** Disq. 8234 **165 F**
ZEDIS II est un assembleur et un programme d'édition de code machine accessible à tout utilisateur branché. La connaissance des adresse ROM est toujours d'une grande utilité dans les bidouillages. Ce logiciel très puissant vous dévoilera la totalité des secrets intimes de votre cher ordinateur et ira même jusqu'à vous en proposer l'impression

ZEN
Cass. 8397 **248 F**
Logiciel utilitaire. Assembleur/désassembleur, moniteur, incluant un jeu complet de commandes d'édition. Outil indispensable pour les programmeurs, vous pourrez débugger ou utiliser des étiquettes de longueur indéterminée.

LOGICIELS d'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Pour ceux qui souhaitent utiliser leur AMSTRAD dans leur métier. Consultez-nous si vous souhaitez une application verticale telle que, par exemple, la gestion d'un cabinet dentaire, pour laquelle il existe des programmes spécifiques. Nous vous présentons ici les applications horizontales telles que la compta ou la gestion de stock, qui s'adressent à tous les métiers.

AIDE A LA COMPTA
Disq. 8481 **690 F**
Ce logiciel permet la tenue de journaux mensuels de caisse et de banque, ainsi qu'un échéancier qui peut être utilisé en tant que plan de trésorerie, compte d'exploitation, compte de résultat, etc... Très utile.

AMCOMPTA
Disq. 8622 **750 F**
Ce logiciel, sur disquette, permet à tous de tenir sa comptabilité (professionnel ou particulier). Il offre entre autre 5 codes de trésorerie, 50 postes comptables et permet environ 200 écritures/mois.

AMSWORD
Cass. 8275 **290 F** Disq. 8656 **390 F**
Le traitement de texte français d'AMSOFT. D'un usage facile, cependant très complet, il devrait vous permettre sans difficulté de traiter la plupart de vos problèmes d'écriture.

CALCUMAT
Disq. 8675 **450 F**
CALCUMAT est le meilleur tableur graphique destiné aux CPC. Il offre de nombreuses options dont la calculette, le bloc-note, etc.. Vendu avec une importante documentation, le logiciel propose une feuille de calcul de 1024 lignes sur 255 colonnes. Les possibilités mathématiques sont étendues puisqu'elles comprennent les fonctions trigonométriques notamment. L'édition peut se faire sous forme d'histogrammes, de courbes et de camemberts. Calcumat est l'outil professionnel à un prix familial.

COMPTA GENERALE
Disq. 8611 **1690 F**
Destiné aux PME et PMI, ce logiciel de comptabilité vous rendra de nombreux services. Inutile d'être informaticien pour pouvoir l'utiliser. Présenté de façon claire, vous entrez vos données et l'ordinateur se charge pratiquement de tout.

CP GRAPH
Cass. 8023 **195 F**
Logiciel graphique qui fait suite à Multigestion et qui permet de visualiser sous forme graphique d'histogrammes, de camemberts ou d'échelles, les données chiffrées. Très rapide et très bien conçu.

DBASE II
Disq. 8450 **790 F**
Avec le succès incontestable que DBASE II a connu, il est sorti sur la gamme AMSTRAD. Le logiciel idéal pour toute manipulation de fichiers énormes. D BASE II comporte, un langage simple d'apprentissage qui vous permettra de réaliser tout ce dont vous avez pu rêver sans jamais oser le demander. Fourni avec un manuel complet et de très nombreux exemples.

DATAMAT
Disq. 8304 **450 F**
Gestion de fichier professionnel, DATAMAT permet de créer, de modifier, de rechercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Il est utilisable en français et permet de travailler en 80 colonnes. Il permet également la recherche multi critères et le tri des fiches.

DEVIS
Disq. 8629 **1190 F**
L'obtention d'un marché est toujours conditionnée par la présentation d'un devis clair, soigné et financièrement réaliste pour les deux parties. Ce logiciel (vendu avec une notice très explicite) permet d'aboutir à ces résultats sans aucune connaissance informatique particulière. Outre la conception rapide et irréprochable du devis, ce logiciel vous permettra de gérer efficacement les situations de travaux.

DR GRAPH
Disq. 8696 **790 F**
DR GRAPH est un logiciel de représentation graphique, capable d'extraire ses données dans MULTIPLAN. Il est toujours appréciable de pouvoir représenter les données chiffrées sous forme de courbes, de lignes, d'histogrammes divers ou de camemberts. Les manipulations sont aisées puisqu'il suffit d'entrer les valeurs (éventuellement accompagnées de commentaires) puis de choisir ce que l'on souhaite à partir de menus explicites. Ce logiciel est accompagné d'une épaisse documentation dorénavant en français.

AMSCALC
Cass. 8037 **148 F**
Tableur de chez AMSTRAD. Très performant et facile d'utilisation. Il reproduit les graphiques, les impressions et calcule entre les lignes et les colonnes. Très utile pour des usages professionnels.

FACT STOCK CORE
Disq. 8320 **240 F**
Petite facturation intégrée à une gestion de stock. Possibilité de gérer 300 articles. La facture est éditée à votre en-tête à partir des articles du fichier par le programme Stock. Idéal pour les artisans.

FACT STOCK LOGICYS
Disq. 8480 **1690 F**
Compatible avec Alienor, DAMOCLES (puisque c'est son nom) permet de gérer plusieurs fichiers : celui concernant les articles peut contenir une quantité infinie de produits avec toutes les informations s'y rapportant (8 taux de TVA possibles, prix sur 7 propositions dont deux décimales, seuils limites des stocks, etc...) Tous les fichiers sont créés en prévoyant toutes les données susceptibles d'intervenir dans un traitement quelconque. Les fichiers sont ceux des articles, des constantes (codes TVA, taux des remises) et des clients (sans limite numérique). De très nombreux utilitaires sont fournis pour la gestion des réapprovisionnements, inventaires, facturation (plusieurs modèles), la tenue du journal des ventes et de l'échéancier.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Cass. 8257 **200 F** Disq. 8242 **230 F**
LOGYS, société de services et conseils en informatique a réalisé ce gestionnaire de fiches à la fois simple et efficace. Grâce à une organisation judicieuse de vos cassettes, il rend possible la gestion quasi illimitée de vos fiches.

GESTION D'ENTREPRISE
Cass. 8597 **195 F** Disq. 8329 **240 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion de 3 comptes : achat, vente, trésorerie. Il permet jusqu'à 150 entrées par poste et la ventilation TVA et mode de règlement. Bien adapté à une petite entreprise.

INTEGRE I
Disq. 8460 **490 F**
Ce logiciel, destiné à la série CPC, regroupe les fonctions d'agenda, de carnet d'adresses, de gestion domestique, de gestion de ...thèque et de traitement de texte. Le lancement du programme nous conduit à un menu où nous choisissons le logiciel désiré. Malgré quelques petits défauts (sur la longueur du texte à saisir : 1 page), ce logiciel intéresse particulièrement tous ceux qui ont besoin d'ordonner leurs innombrables documents.

LA CORBEILLE
Disq. 8714 **390 F**
Les personnes investisant en bourse sont de plus en plus nombreuses. Mais la bourse n'est pas pour autant devenue un phénomène simple. Avec ce logiciel, vous saurez déterminer ce qui, parmi les SICAV, emprunts d'état, valeurs,... vaut la peine que nous nous y intéressions de plus près. Vous saurez gérer votre portefeuille boursier comme un habitué.

MASTERFILE
Cass. 8688 **198 F** Disq. 8096 **290 F**
La gestion de fichiers de chez AMSTRAD existe désormais en cassette et disquette. Jusqu'à 500 fiches, recherches multi-critères, indexages, etc... Une gestion de fichiers bien faite et rapide à mettre en route, facile à utiliser.

MASTERCLAC SEMAPHORE
Disq. 8470 **290 F**
Entièrement écrit en langage machine, ce tableur a une capacité de 7000 cases et jusqu'à 230 colonnes ou lignes. Précision 8 bits en virgule flottante. Il peut mémoriser jusqu'à 99 formules de 75 caractères.

MICROSCRIPT
Cass. 8431 **241 F**
Super logiciel de traitement de texte en anglais. Une calculatrice 4 opérations est intégrée au logiciel. Idéal pour la construction de tableaux veticaux ou horizontaux. MICROSCRIPT, un bon logiciel pour les rapports financiers.

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Tableur mondialement célébré, développé par Micro Soft pour IBM et APPLE. Il vous permet de réaliser très vite et de présenter sous forme de tableaux les calculs les plus complexes. L'intérêt essentiel est lorsque vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses.

POCKET BASE
Disq. 8122 **700 F**
Ce logiciel de la société Micropro est une gestion de base de données. Ses arguments : vitesse, précision et facilité. Vous refusez de plonger dans un langage informatique, ce logiciel vous est destiné. Des menus très clairs vous indiqueront progressivement tout ce que vous devrez faire pour saisir à tout moment des fichiers volumineux. De plus, ce logiciel est compatible avec toute la gamme Pocket.

POCKET CALC
Disq. 8124 **450 F**
Ce logiciel compatible avec toute la gamme Pocket fonctionne sur le CPC 6128 et sur les PCW. Il permet, grâce à des menus explicites, de réaliser des feuilles de 618 cellules au plus, destinées à n'importe quel usage puisque les fonctions s'étendent jusqu'aux logarythmes et fonctions exponentielles. De nombreuses autres possibilités font de ce logiciel un produit à connaitre.

POLY FICHIERS
Cass. 8038 **195 F** Disq. 8040 **245 F**
Qui n'a pas besoin d'un fichier ? Ce logiciel puissant (puisque ses capacités sont celles de la machine) est extrêmement simple d'utilisation. Quelques minutes vous suffiront pour le maitriser. En outre, vous pourrez imprimer vos documents sur n'importe quelle imprimante et quelque soit leur format d'origine puisque tous les paramètres ne dépendent que de vos besoins.

TASWORD + MAILMERGE
Disk. 8472 **340 F**
TASWORD + MAILMERGE c'est le mariage réussi d'un excellent traitement de texte et d'un logiciel de mailing. Mais c'est aussi un logiciel de la série TAS (donc compatible avec les autres). Destiné au 6128, vous pourrez créer des documents de 60 pages avec des possibilités étendues de pagination et de présentation (justification de textes, paragraphes, lignes, recherche de mot, fusion de textes, soulignement...) tout en personnalisant vos documents selon les différentes destinations. Un excellent logiciel d'initiation.

TASWORD
Disq. 8448 **290 F**
N'importe qui peut utiliser ce traitement de texte sans crainte. Vous tapez votre texte (pouvant aller jusqu'à près de 30 pages) sans vous soucier des coupures des mots puisque vous aurez préalablement désigné le format désiré (en appuyant tout simplement sur des touches indiquées par menus). Vous serez entièrement pris en main et n'aurez qu'à suivre le menu général. Un excellent logiciel pour 464 et 664.

TEXTOMAT
Disq. 8385 **450 F**
Logiciel de traitement de texte professionnel. Facile d'utilisation, il permet la tabulation, la recherche, le remplacement, l'insertion, la manipulation de paragraphes, le calcul, les accents, etc... Il est équipé d'un module permettant la gestion de tout type d'imprimante.

WORDSTAR
Disq. 8651 **890 F**
Ce traitement de texte profesionnel est reconnu comme le standard mondial en la matière et ses chiffres de ventes le confirment quotidiennement. Exploitable sur 6128 et PCW, il offre l'avantage de faciliter le publipostage. Tandis qu'à l'écran, vous verrez exactement ce que vous obtiendrez sur l'imprimante, le sous-programme de mailing vous permettra de personnaliser vos circulaires, de créer des documents officiels et d'éditer autant d'étiquettes par destinataire que vous le souhaiterez.

LOGICIELS DE CALCUL

Aide aux mathématiques pour étudiants ou scientifiques.

AMXCALC
Cass. 8455 **190 F** Disq. 8456 **290 F**
C'est une nouvelle approche du tableur sur ordinateur qui vous permettra de résoudre vos problèmes de gestion ou de vous initier à un outil très utile en informatique. Simple et agréable d'emploi.

AMX FONCTION
Cass. 8454 **190 F** Disq. 8459 **290 F**
AMX FONCTION est un outil mathématique qui permet de tracer des courbes planes et des surfaces. Le système des menus interactifs rend son utilisation et la manipulation très aisées.

AMX GRAPH STAT
Cass. 8457 **190 F** Disq. 8458 **290 F**
Ce logiciel utilitaire permet à partir d'un certain nombre de données, le tracé de courbes, histogrammes ou camemberts. Très utile pour ceux qui utilisent un tableur.

LOGICIELS POUR PCW

LES JEUX

De nombreux jeux commencent à être édités sur PCW. Ce sont souvent des adaptations de jeux CPC. Toutefois, l'absence de joystick n'arrange pas les choses.

3D CLOCK CHESS
Disq. 8676 **220 F**
Jeu d'échecs pour PCW en 3 dimensions. 3 horloges sont visibles à l'écran. Nombre illimité de niveaux de difficulté. Demandez-nous une démonstration en magasin.

AMSTRAMDAMES
Disq. 8290 **199 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de réflexion.

BLOCUS
Disq. 8681 **270 F**
Jeu de stratégie sur PCW. Bloquez votre adversaire en un minimum de coups en déplaçant vos pions comme le cavalier aux échecs. Un jeu rapide et bien fait.

BRIDGE PLAYER 3D
Disq. 8089 **220 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

BATMAN
Disq. 8382 **189 F**
Identique à CPC. Voir Jeux d'Aventure.

COLOSSUS CHESS IV
Disq. 8174 **245 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

FORCE IV
MISSION DETECTOR
Disq. 8152 **199 F**
Compilation de deux jeux CPC. Voir Jeux d'Aventure.

GRAPHOLOGIE + BIORYTHMES
Disq. 8076 **199 F**
Identique à CPC. Voir Esotérisme.

UTILITAIRES de PROGRAMMATION

GENECAR

Disq. 8170 **199 F**

Le PCW n'est pas un ordinateur conçu pour le graphisme à cause des lacunes injustifiées que présente son Basic. La sérieuse maison COBRA SOFT a sorti, avant tout le monde, un logiciel destiné à redéfinir les caractères à votre guise et à pouvoir les utiliser à volonté dans vos propres logiciels.

C BASIC COMPILER

Disq. 8695 **649 F**

Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

PASCAL MT+

Disq. 8697 **649 F**

Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

UTILITAIRES d'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Le grand domaine du PCW qui est en train de se constituer une très importante bibliothèque de professionnels de qualité. La raison première ? Les prix ultra compétitifs de la machine et des logiciels.

ACT 1

Disq. 8701 **805 F**

Logiciel de création de fiches. Ce logiciel permet la création de n'importe quel fichiers avec en-tête de fiche de 10 zones dont 6 paramétrables. Il permet également l'écriture de lignes de renseignements qui peuvent être liées à un agenda. Très simple d'utilisation.

ALIENOR

Disq. 8110 **1050 F**

La comptabilité ALIENOR, compatible avec le logiciel de Facturation/Stock du même éditeur (Logicys) permet la tenue professionnelle de toute véritable comptabilité. Ce logiciel a pour but d'établir les journaux, extraits de compte, balances, compte d'exploitation et le grand livre à partir des saisies illimitées d'écritures comptables. De présentation très soignée et parfaitement clair (menus à l'écran) ce logiciel vous donnera une totale satisfaction.

COMPTA GENERALE BILAN

Disq. 8192 **1175 F**

Pratiquement illimité, ce logiciel vous permet de traiter votre comptabilité de façon simple. Une documentation très complète est fournie. De plus, ce logiciel vous permettra lorsque vous le désirerez d'éditer votre bilan. C'est le seul de sa catégorie à le proposer.

D BASE II

Disq. 8450 **790 F**

Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

DEVIS

Disq. 8150 **1280 F**

Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

DR GRAPH

Disq. 8696 **649 F**

Identique à CPC. Voir Applications Professionnelles.

DAMOCLES FACTURATION STOCK

Disq. 8232 **1690 F**

La Facturation/Stock de LOGICYS adaptée au PCW. Avec ce logiciel,les PMI-PME peuvent gérer leur stock et facturer. La capacité est variable. Toutefois, un 8512 à 2 disquettes est bien préférable que le 8256 pour l'utilisation de ce logiciel professionnel du niveau de ceux que l'on trouve sur les PC.

FICHIER SMART

Disq. 8469 **680 F**

Environ 2000 fiches. Le SMART est très facile d'utilisation. Sélection multi-critères, rapidité d'exécution, il n'a pas la puissance d'un D BASE II mais devrait satisfaire ceux qui débutent.

GESTION DOMESTIQUE LOGYS

Disq. 8699 **245 F**

Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

GESTION DE FICHIERS LOGYS

Disq. 8700 **260 F**

Petite gestion de fichiers. Pour une utilisation familiale du PCW. Inutilisable en professionnel.

LIVRE DE BANQUE

Disq. 8468 **680 F**

Ce logiciel, édité par une société dynamique permet de créer quatre comptes bancaires simultanément, conservant tous les renseignements utiles (dates, libellés, dates d'échéances, etc...). La création d'un fichier est d'une simplicité déconcertante et sans rapport avec la qualité du logiciel (procédure par menus).

MULTIPLAN

Disq. 8446 **499 F**

Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

POCKET BASE 8256

Disq. 8122 **700 F**

Identique à CPC. Voir Application professionnelle.

POCKET CALC 8256

Disq. 8124 **450 F**

Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

QUICK MAILING

Disq. 8166 **790 F**

La solution d'avenir et pour cause : ce logiciel destiné aux PCW affiche des capacités à en faire palir plus d'un. Permettant la création d'un fichier clientèle très important (plus de 1500 clients sur une disquette), la finalité première de ce logiciel est de faciliter incontestablement le publipostage (mailing) par des menus simples. Vous pouvez notamment éditer par client autant d'étiquettes que vous le souhaitez et en imprimant seulement ce que vous désirez. Sa base de travail ? N'importe quel document créé sur Locoscript.

WORDSTAR

Disq. 8652 **890 F**

Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

UTILITAIRES DE DESSIN

DR DRAW

Disq. 8698 **649 F**

Identique à CPC. Voir Logiciels Graphiques.

LOGICIELS POUR PC 1512

LES LOGICIELS BUDGET POUR LE PC 1512

	PRIX HT	PRIX TTC
WORDSTAR 1512 le logiciel de TTX le plus utilisé	750F	889F
SUPERCALC III un tableur graphique performant	750F	889F
REFLEX la base de données analytique de Borland	835F	990F
SIDEKICK l'utilitaire de bureau le plus vendu dans le monde	330F	391F
COMPTABILITE SAARI une des meilleures comptas pour PC	1980F	2348F
FACTURATION STOCK FASSI idéale pour les PME-PMI	1980F	2348F
PAYE GIPSI une paie très complète jusqu'à 500 personnes	1980F	2348F
FRAMEWORK PREMIOR un intégré qui a déjà fait ses preuves sur d'autres PC	990F	1174F
D BASE II PC un produit qui a contribué au développement de la micro (gestion de fichiers)	990F	1174F
COMPTA LPC une bonne comptabilité de base	950F	1126F
GESTION LPC un ensemble complet comprenant la comptabilité analytique, la facturation et le stock	4200F	4981F
GEM WRITE traitement de texte puissant et rapide	990F	1174F
GEM DRAW programme graphique haute qualité révolutionnaire	990F	1174F
GEM WORD CHART pour organiser la présentation de vos idées	990F	1174F
GEM GRAPH permet de réaliser graphiques, histogrammes à partir de données	990F	1174F
GEM DIARY un agenda + un calendrier + un réveil + un index	990F	1174F
GEM FONT EDITOR modifiez les polices de caractères de GEM	990F	1174F
GEM DRAW BUSINESS LIBRARY une bibliothèque de 46 cadres pour Word Chart	429F	508F
GEM PROGRAMMERS TOOL KIT développeurs, entrez dans le monde de GEM	1990F	2360F
GEM FONTS AND DRIVERS PACK le logiciel de recopie d'écran GEM pour imprimantes	429F	508F

LOGICIELS BORLAND

TURBOPASCAL célèbre version de Pascal par Mr Kahn	995F	1180F
TURBO TUTOR autoformation au Turbopascal	295F	349F
TURBOGAME WORKS outil de programmation pour Turbopascal	595F	705F
TURBO DATABASE TOOLBOX gestion de base de données sous Pascal	595F	705F
TURBO GRAPHIX TOOLBOX création graphique avec Turbopascal	595F	705F
TURBO EDITOR TOOLBOX générateur d'édition pour Turbo Pascal	595F	705F
TURBO JUMBO PACK pack comprenant TP-Tutor-Editor-Toolbox-Graphix	2495F	2959F
TURBO PROLOG.version Turbo du langage Prolog	995F	1180F
TURBO LIGHTNING puissant dictionnaire en anglais	995F	1180F
REFLEX WORKSHOP 22 exemples d'applications pour Reflex	695F	824F
REFLEX L'ANALYSTE + **REFLEX WORKSHOP**	1995F	2366F

LES LOGICIELS CLASSIQUES ET CELEBRES POUR LE PC 1512

LOTUS I, II, III tableur graphique, base de données	4100F	4862F
SYMPHONY tableur, graphique, base de données, traitement de texte, communications	5700F	6760F
D BASE III version française de la célèbre base de données	7950F	9428F
FRAMEWORK II le célèbre logiciel intégré d'Ashtontate	7950F	9428F
EASY traitement de texte de micropro ultra simple	1695F	2000F
MULTIPLAN II version 65 fois plus puissante du célèbre tableur	2790F	3308F
WORD VERSION 2.0 dernière version de ce performant traitement de texte	3990F	4732F
MULTIPLAN II + SOURIS nouvelle version de Multiplan avec sa souris	4390F	5206F

	PRIX HT	PRIX TTC
CHART célèbre logiciel graphique de Microsoft	2990F	3546F
BASOR base de données de Talor	2970F	3523F
LASER PLUS le meilleur programme de Desktop Publishing	4850F	5752F
JENNIFER génère des applications complètes sous D Base III	4950F	5870F
DB REPORT WRITER générateur de rapports pour fichiers D Base III	1450F	1719F
CLICK ART PERSONAL PUBLISHER transforme votre PC en atelier de photocompo	1900F	2250F
SUPER PROJECT superbe gestion de projet en couleurs, compatible avec Supercalc 3	4500F	5337F
TEXTOR le célèbre traitement de texte français	3950F	4684F
OPEN ACCESS II Logiciel intégré professionnel	7900F	9368F
OPEN ACCESS II + LANGAGE DE PROGRAMMATION	9400F	11148F
SUPERCALC 3 version II nouvelle version du tableur intégré	3950F	4684F
SUPER PROJECT PLUS gestion de projets compatible avec Supercalc 3	6900F	8183F
WORD PERFECT version 4.1 traitement de texte haut de gamme	5600F	6641F
EPISTOLE PC traitement de texte complet entièrement français	4400F	5218F
EDILIST gestion de fichiers d'adresse pour Wordstar 2000	695F	824F
WORDSTAR 2000 célèbre traitement de texte de Micropro	5850F	6838F
VERSION BASE PC logiciel français de gestion de bases de données	4950F	5870F
Q ET A logiciel de gestion de données utilisant l'intelligence artificielle	2585F	3065F
INTELLIGENT BACKUP logiciel de sauvegarde disk dur sur disquette	1500F	1779F
THE INSTRUCTOR II apprenez à utiliser votre clavier	490F	581F
PROFESSEUR DOS les commandes du DOS démystifiées	590F	699F
TUTORIAL SET professeur DOS et The Instructor II regroupés	950F	1126F
TYPING INSTRUCTOR cours d'apprentissage à la dactylographie	490F	581F
JAVELIN tableur intégré très puissant - Le produit de l'année aux USA	6950F	8242F
PARADOX base de données utilisant l'intelligence artificielle	7147F	8476F
NORTON UTILITIES V:3.1 la trousse de secours de votre PC	1206F	1430F
R: BASE 5000 base de données très puissante	2990F	3546F
CROSSTALK le standard des logiciels de communication	2281F	2705F
SIDEWAYS pour imprimer les tableaux à l'italienne	678F	804F
PFS FILE + REPORT le plus simple des gestionnaires de fichiers	2051F	2432F

LES LOGICIELS DE JEUX POUR PC

	PRIX TTC
CYRUS II CHESS 12 niveaux de jeux - échecs en 3-D	199F
SUMMER GAMES II participez aux Jeux Olympiques	199F
WINTERGAMES le grand classiqe des jeux de simulation	199F
ALEX HIGGINS SNOOKER le billard américain	199F
MEAN 18 GOLF jouez au golf en 3-D	199F
PITSTOP II course de voitures	199F
ONE ON ONE jeu d'arcade	349F
PINBALL CONSTRUCTION SET jeu de flipper	349F

	PRIX TTC
SEVEN CITIES OF GOLD jeu d'aventures	499F
ARCHON jeu de réflexion	359F
JEU DE MOTS compilation d'un jeu de **pendu** + Anagramme + Le Mot le plus long	195F
MANAGER jeu de simulation économique	395F
HACKER II jeu d'aventures	250F
JET simulateur de pilotage	580F
ROGUE jeu d'aventures	264F
TEMPLE OF ASHAI jeu d'aventures	363F
TRANSYLVANIA jeu d'aventures	245F

LIBRAIRIE AMSTRAD

Les ouvrages ci-dessous, comme le reste des matériels et logiciels annoncés, peuvent être, soit pris à notre magasin, soit commandés à notre Service Correspondance Express.

TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC

Micro Application Nº 1

C'estle livre que tout utilisateur d'un CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphisme, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichier, éditeur de texte et de son, etc...)

Code 8828 **149 F**

PROGRAMMES BASIC POUR LE CPC 464

Micro Application Nº 2

Alimentez votre CPC. Ce livre contient des super programmes, notamment un désassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte. Tous les programmes sont prêts à être tapés et abondamment illustrés.

Code 8826 **129 F**

LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS

Micro Application Nº 3

Ce livre est une instruction complète et didactique au basic du micro CPC 464. Il permet d'apprendre rapidement et facilement la programmation (instructions basic, analyse des problèmes, algorythmes complexes). Principaux thèmes abordés : les bases de la programmation, bit, octet, ASCII, instructions du basic, organigrammes, les fenêtres, programmes sur basic plus poussés, le programme et menus. Comprenant de nombreux exemples, ce livre vous assure un apprentissage simple et efficace du basic CPC 464.

Code 8818 **149 F**

AMSTRAD, OUVRE TOI

Micro Application Nº 4

Le bon départ avec le CPC 464. Ce livre vous apporte les principales informations sur l'utilisation, les possibilités de connexion du CPC et les rudiments nécessaires pour developper vos propres programmes. C'est le livre idéal pour tous ceux qui veulent pénétrer dans l'univers des micros avec le CPC 464.

Code 8827 **99 F**

JEUX D'AVENTURES, COMMENT LES PROGRAMMER

Micro Application Nº 5

Voici la clé du monde de l'aventure. Ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichier de jeux ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous même facilement vos jeux d'aventures. Avec bien sur, des programmes tout prêts à être tapés.

Code 8824 **129 F**

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC

Micro Application Nº 6

Tout, absolument tout sur le CPC. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC : organisation de la mémoire, controleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM désassemblée et commentée sont quelques uns des thèmes traités dans cet ouvrage de 700 pages.

Code 8823 **249 F**

LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC

Micro Application Nº 7

Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le basic. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programmeur assembleur moniteur et désassembleur.

Code 8822 **129 F**

GRAPHISME ET SON DU CPC

Micro Application Nº8

L'AMSTRAD CPC dispose de capacités graphiques et sonores exceptionnelles. Ce livre en montre l'utilisation à l'aide de nombreux programmes utilitaires. Contenu : bases de programmation graphique, éditeur de polices de caractères, "sprites", "shapes" et chaines, représentation multicouleurs, calcul des coordonnées, rotations, mouvements, représentations graphiques de fonction en 3D, DAO (dessin assisté par ordinateur), synthétiseur, miniorgue, enveloppes de son et beaucoup d'autres choses.

Code 8820 **129 F**

PEEKS ET POKES DU CPC

Micro Application Nº 9

Comment exploiter à fond son CPC à partir du basic ? C'est ce que vous révèle ce livre avec tout ce qu'il faut savoir sur les peeks, pokes et autres call... Vous saurez aussi comment protéger la mémoire, calculer en binaire.. et tout cela très facilement. Un passage assuré et sans douleur du basic au puissant langage machine.

Code 8821 **99 F**

LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC

Micro Application Nº 10

Tout sur la programmation et la gestion de données avec le floppy DD1, le 664 et le 6128. Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient le listing du DOS commenté, un utilitaire qui a tous les fichiers relatifs à l'AMDOS avec de nouvelles commandes basic, un moniteur disque et beaucoup d'autres programmes et astuces. Ce livre est indispensable à tous ceux qui utilisent un floppy, un 664 ou un 6128.

Code 8835 **149 F**

MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES Amstrad CPC

Micro Application Nº 11

Pour tous les amateurs d'électronique, ce livre montre ce que l'on peut réaliser avec le CPC. De nombreux schémas et exemples illustrent les thèmes et applications abordées comme les interfaces, programmateur d'eprom. Un très beau livre de 450 pages.

Code 8709 **199 F**

LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD

Micro Application Nº 12

Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maitrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M (300 pages).

Code 8751 **149 F**

DES IDEES POUR LE CPC

Micro Application Nº 13

Vous n'avez pas d'idée pour utiliser votre CPC (464, 664 ou 6128)? Ce livre va vous en donner. Vous trouverez de nombreux programmes basic couvrant des sujets très variés qui transformeront votre CPC en un bon petit génie. De plus les programmes vous permettront d'approfondir vos connaissances en programmation. (250 pages)

Code 8832 **129 F**

LIBRAIRIE AMSTRAD

LES ROUTINES DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128 — Micro Application Nº 14
Cet ouvrage essaie de montrer la place importante des routines au niveau de la programmation assembleur. Contenu : description hardware, organisation de la mémoire (RAM et ROM), structure d'un programme basic en mémoire, gestion de clavier, l'écran texte, l'écran graphique, gestion de la mémoire écran, l'unité de cassette, système, tables inverses des instructions du Z80, programmes utilitaires (duplicateur, super dump, etc...), lexique
Code 8791 **149 F**

L'ASSEMBLEUR de L'AMSTRAD — PSI
L'assembleur de l'AMSTRAD s'adresse à vous, possesseurs de CPC 464 et 664, qui avez une bonne pratique du basic et souhaitez programmer votre CPC en langage machine. Vous vous initierez aux principes de l'assembleur du Z80, puis vous utiliserez son jeu d'instruction. De nombreux exemples et exercices sont fournis pour vous aider à programmer aussi facilement en code machine qu'en basic.
Code 8713 **105 F**

LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128 — PSI
Débutants en informatique ou nouvel acheteur d'un CPC, ce livre propose de vous initier au basic AMSTRAD et d'apprendre à programmer votre micro afin d'utiliser au mieux ses possibilités graphiques et sonores. De nombreux exercices vous aideront à assimiler les mots clés du basic AMSTRAD, les messages d'erreur, etc...
Code 8725 **115 F**

LES EXERCICES BASIC POUR AMSTRAD
PSI - 1er volume
Quoi de mieux qu'un exercice pour se graver en mémoire les multiples instructions et commandes basic AMSTRAD ? Ce livre adopte une démarche progressive et pédagogique. En première partie : énoncé du problème, données en entrée et sortie, analyse. En deuxième partie, solution du problème, variables utilisées, commentaires.
Code 8849 **130 F**

BASIC AMSTRAD 464, 664 et 6128
PSI 2e volume
Programmes et fichiers, cet ouvrage vous propose de mettre en pratique tout ce que vous savez du basic des CPC grace à des programmes graphiques qui vous feront apprécier la qualité de la haute résolution, des programmes de gestion de fichiers qui vous permettront de réaliser par exemple l'édition d'étiquettes, des jeux qui vous étonneront, des programmes éducatifs.
Code 8851 **95 F**

BASIC Plus, 80 ROUTINES pour AMSTRAD
PSI
Basic Plus vous dévoile les possibilités du synthétiseur de son, le mode graphique haute résolution ou l'animation graphique. Au delà du Basic Amstrad, découvrir Basic Plus.
Code 8825 **100 F**

102 PROGRAMMES pour AMSTRAD — PSI
Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre. Ces 102 programmes de jeu, qui vous guideront progressivement dans l'exploration du Basic Amstrad. Niveau par niveau, vous assimilerez de nouvelles instructions pour arriver à la maîtrise de votre CPC 464. Tous les programmes contenus fonctionnent également sur le 664 et le 6128. Tous les jeux sont décrits et les programmes analysés ligne par ligne. Afin de faciliter la modification, chaque niveau commence par une présentation pédagogique du jeu d'instructions utilisé. Devenez vite le chef d'orchestre de votre Amstrad.
Code 8805 **120 F**

AMSTRAD EN FAMILLE — PSI
40 programmes en Basic pour la maison. Tous les programmes contenus fonctionnent aussi bien sur le 464 que sur les 664 et 6128. Ce livre est composé de 8 parties : les finances, la pédagogoie, la cuisine, les jeux nationaux, le temps, votre forme, le bricolage... Tous les programmes abondamment commentés sont détaillés dans une analyse ligne par ligne, tandis que leur structure est représentée systématiquement par un organigramme.
Code 8779 **120 F**

SUPER JEUX AMSTRAD — PSI
50 programmes de jeux en Basic. 50 programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de hasard vous proposent de maîtriser le Basic de votre Amstrad (compatibilité sur les 3 CPC). En plus du plaisir que vous aurez à déjouer les pièges tendus par "les motos lumineuses", à trouver le meilleur chemin dans le "le Labyrinthe 30" ou à gagner au "Tiercé", vous apprendrez en jouant à construire des programmes de plus en plus complexes en vous aidant des commentaires pédagogiques de l'auteur et de sa précieuse liste de variables.
Code 8847 **120 F**

CLEFS POUR AMSTRAD 464, 664, 6128
1er volume - Système de base — PSI
Ne tenez plus votre livre d'une main tout en pianotant de l'autre sur le clavier de votre CPC. "Clefs pour l'Amstrad" est un mémento qui, par son système spirale s'ouvre à la bonne page et vous permet d'accéder à toutes les informations : jeu d'instruction du Z80, points d'entrée des routines système, blocs de contrôle, structure interne, programmation, connecteurs et brochage des principaux circuits. Cet ouvrage est également un recueil d'astuces pour protéger les programmes, produire des bruits, faire un scanning du clavier, etc.
Code 8845 **140 F**

LE LIVRE DE L'AMSTRAD 464-664 — PSI
TOME 1.- Ce livre dévoile au lecteur la face cachée de son ordinateur: étude complète des circuits internes, étude poussée des fonctions et instructions connues du Basic, telle que la fonction VAR PTR génératrice de prodiges et pourtant ignorée de la plupart des manuels. Nombreux programmes permettant d'ajouter les commandes de scrolling, le traçage de rectangles et de cercles, de coloriage de surfaces et de manipulation vectorielle. En bref, un ouvrage insolite et original.
Code 8719 **120 F**

AMSTRAD JEUX D'ACTION — SYBEX
Cet ouvrage vous permet de programmer en Basic 18 jeux d'action : Tank, Trace, DCA, Blitz, Squash, Alphabet, Numerix, Atterrissage, Parachute, Exocet, Micropède, Robot, Ramasse-Miettes, Slalom, Chasse au Canard, Poursuites, Casse-Briques, Crabes
Code 8830 **49 F**

AMSTRAD 1ers PROGRAMMES — SYBEX
Ecrivez votre premier programme Basic sur Amstrad en moins d'une heure. D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleurs, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en Basic. Avec lui, vous apprendrez à programmer en quelques heures, quel que soit votre âge et votre formation. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.
Code 8846 **108 F**

AMSTRAD 56 PROGRAMMES — SYBEX
Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application professionnels. Finances personnelles : état prévisionnel d'un compte de dépôt, taux d'intérêt d'un investissement, versements nécessaires à la constitution d'un capital. Gestion : amortissement linéaire, amortissement dégressif, seuil de rentabilité. Immobilier : bilan d'une hypothèque, bilan courant d'un prêt, remboursement accéléré. Analyse de données : moyenne et déviation standard, moyenne mobile pondérée. Education : entraînement à l'arithmétique... Chacun de ces programmes peut être tapé par un débutant en 1/4 heure.
Code 8844 **78 F**

AMSTRAD, ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE BIORYTHMES — SYBEX
4 parties de cet ouvrage : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes. Chaque partie comprend un exposé sur le domaine considéré, puis un logiciel de calcul et d'interprétation, dont l'analyse est détaillée point par point. Ce livre est également un ouvrage d'initiation pour ceux qui ne connaissent pas ces sciences humaines.
Code 8743 **98 F**

AMSTRAD, PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR — SYBEX
Cet ouvrage très clair s'adresse à ceux qui veulent s'initier au langage machine. Après un court rappel d'arithmétique binaire, les principales instructions du micro-processeur Z80 sont décrites, accompagnées d'exemples de sous-programmes.
Code 8736 **108 F**

AMSTRAD/GUIDE du GRAPHISME — SYBEX
L'Amstrad possède des qualités graphiques étonnantes et offre de nombreuses instructions permettant de réaliser des applications très performantes. Cet ouvrage présente à l'aide d'exemples de programmes Basic, les techniques de programmation graphique. Les programmes fonctionnent sur les 3 CPC.
Code 8841 **108 F**

L'AMSTRAD EXPLORÉ — SYBEX
Le Basic de l'Amstrad est très puissant. On approfondira dans cet ouvrage les rudiments de programmation dans la 1re partie. Dans la 2e partie, on étudiera la langage machine et son interfaçage avec le Basic. L'Assembleur ZEN fera aussi l'objet de 3 chapitres. De nombreux exemples de programmes viennent illustrer chaque sujet.
Code 8843 **98 F**

AMSTRAD CP/M 2,2 — SYBEX
Le CP/M est le système d'exploitation le plus répandu des micro professionnels. Ce livre décrit la version disponible sur 464,664 et 6128. L'utilisation des outils de développement livré avec l'appareil est bien établie. Elle concerne : l'éditeur ED, l'assembleur ASM, le programme de mise au point DDT. Un chapitre est consacré au programme de gestion des périphériques PIP. Toutes les commandes sont présentées par ordre alphabétique et décrites en détail avec la liste de leurs paramètres.
Code 8857 **128 F**

GUIDE DU CP/M — SYBEX
Cet ouvrage est un texte de référence. Il ne s'adresse pas qu'au possesseur d'Amstrad. Sur 300 pages, il propose aux débutants une méthode d'apprentissage simple du CP/M. Clair, concis, facile à lire, ce guide deviendra l'outil de référence de tout utilisateur du CP/M.
Code8834 **148 F**

READY POUR LE BASIC
CASSETTE VIDEO VHS + MANUEL D'UTILISATION
Cet ouvrage fourni avec une cassette vidéo est un cours audiovisuel sur la micro et le Basic en particulier. Vous apprendrez l'usage des différentes commandes Basic et comment créer vos propres programmes. Le caractère éducatif et original de cet ouvrage s'adresse avant tout aux débutants.
295 F

BIEN DEBUTER AVEC VOTRE CPC 6128
Micro Application Nº 15
Pour ceux qui viennent d'acquérir un CPC 6128 et qui ont une notice en anglais. En effet, certains magasins ayant acquis leurs machines ailleurs que chez AMSTRAD FRANCE ont reçu des notices en anglais. Ce livre peut servir de mode d'emploi.
Code 8836 **99 F**

TECHNIQUES ET PROGRAMMATION DE JEUX — SYBEX
Cet ouvrage contient des programmations de jeux accompagnées d'une analyse pédagogique. De quoi comprendre, en s'amusant, la réalisation des jeux sur ordinateurs AMSTRAD.
Code 8718 **98 F**

PROGRAMMES POUR AMSTRAD
Cedic Nathan
Jouez, travaillez, programmez sur AMSTRAD. Réalisez vous même un synthétiseur musical ou un générateur de courbes et de graphiques. Chaque listing est accompagné de commentaires détaillés pour modifier ou améliorer vos programme.
Code 8722 **89 F**

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Micro Application
Le langage machine à la portée de tous. C'est ce que vous offre l'autoformation à l'assembleur contenant un livre et un logiciel idéal pour tout débutant à la programmation.
Disq. Code 8850 **295 F**
Cassette Code 8848 **195 F**

AMSTRAD AVEC PLAISIR — Livre de Poche
Pour apprendre à écrire des programmes et à progresser avec aisance sur votre AMSTRAD CPC 464 vers des réalisations plus subtiles
Code 8729 **59 F**

TOUR DE L'AMSTRAD — Cedic Nathan
Faites le tour de l'AMSTRAD pour en savoir plus sur les possibilités graphiques et sonores de son basic. Aventurez-vous dans le langage machine pour mieux profiter des capacités de votre AMSTRAD
Code 8859 **80 F**

TRUCS ET ASTUCES POUR LES CPC 464, 664 ET 6128 — Micro Application Nº 17
Vous y trouverez plein d'astuces de programmation, un générateur de menus, programme de tri, graphisme tridimensionnel et autres... Pour tous ceux qui venlent en tirer le maximum.
Code 8745 **129 F**

LA BIBLE DU 6128 — Micro Application Nº 16
Utilisez votre CPC 6128 et 664, programmez en professionnels. C'est ce que vous offre la Bible, outil indispensable pour tous ceux qui veulent faire des analyses du système d'exploitation, du processeur, des routines, etc... Tirez le maximum de votre machine.
Code 8811 **199 F**

PROGRAMMES ET APPLICATIONS EDUCATIFS SUR CPC — Micro Application Nº 19
Un recueil complet de programmes et d'applications éducatifs prêts à fonctionner sur CPC : mathématiques, chimie, économie, hist./géo. Ce livre est particulièrement destiné aux lycéens.
Code 8710 **179 F**

LE GRAND LIVRE DU BASIC
Micro-Application
Il vous permettra d'exploiter à fond le basic théorique et pratique. Vous y trouverez les bases de la programmation puis les domaines professionnels.
Code 8734 **149 F**
avec disquette d'accompagnement **249 F**

BIEN DEBUTER SUR VOTRE PCW
Micro Application
AMSTRAD 8256 et 8512. Apprenez à l'utiliser. Découvrez peu à peu le traitement de texte "Locoscript", l'utilisation du CP/M puis la programmation sous Basic Mallard. Exploitez au mieux les capacités du PCW.
Code 8868 **129 F**

GRAPHISME EN 3 DIMENSIONS — SYBEX
Représenter des polyédres, des surfaces, vois des objets plus complexes en trois dimensions sur votre écran. Les listings sont accompagnés de nombreuses figures et organigrammes. Vous parviendrez à promener votre écran comme une caméra dans un labyrinthe diabolique.
Code 8837 **148 F**

LOCOSCRIPT — SYBEX
Ce livre est une introduction au traitement de texte LOCOSCRIPT de PCW. Par sa démarche pédagogique, il vous permettra une découverte aisée et rapide pour une meilleure utilisation de ses fonctions.
Code 8861 **98 F**

LANGAGE C, STRUCTURE, APPLICATION
SYBEX
Le but de cet ouvrage est d'aider le débutant à découvrir les caractéristiques originales de ce langage qui s'avère être un outil rapide et puissant.
Code 8720 **148 F**

MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR
SYBEX
Un ouvrage destiné à tous ceux qui ont déjà acquis les bases de la programmation en assembleur ou en langage machine. Il présente des méthodes de programmation en Assembleur Z80 accompagnées de nombreux exemples, de programmes et d'applications.
Code 8717 **148 F**

MISE AU POINT DES PROGRAMMES BASIC
SYBEX
Mise au point des programmes basic et recherche des erreurs. Ce livre étudie la manière dont sont stockés les programmes basic et ses variables, associés dans la mémoire de votre Amstrad.
Code 8862 **98 F**

ROUTINES EN ASSEMBLEUR — SYBEX
Routines en assembleur pour AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Leur description est accompagnée d'une étude détaillée des principes de mise en œuvre de sous-programmes en assembleur.
Code 8721 **98 F**

ASTROCALC — SYBEX
A partir de ce livre, établissez vous-même vos calculs, vos comparaisons de thèmes astrologiques grâce à des programmes en basic.
Code 8833 **148 F**

CREER DE NOUVELLES INSTRUCTIONS
SYBEX
Cet ouvrage contient de nombreux exemples de programmes : Intégration d'un programme machine, dessin d'un quadrilatère, défilement d'une ligne, dessin d'un cercle, tri de données alphanumériques ainsi qu'une bibliothèque d'utilitaires.
Code 8799 **128 F**

GAGNEZ AUX COURSES — SYBEX
Ce livre vous explique comment il est possible d'utiliser un ordinateur pour étudier une course de manière rationnelle et rapide. Les appréciations personnelles, les pronostics, les statistiques et les fichiers de chevaux.
Code 871193 **128**

GUIDE DU BASIC ET DE L'AMDOS — SYBEX
Ce guide est un dictionnaire complet du basic AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Chaque instruction, commande ou fonction est présentée, commentée par des exemples de programme.
Code 8793 **128 F**

MULTIPLAN POUR L'ENTREPRISE — SYBEX
Apprenez l'utilisation de MULTIPLAN avec une série d'exercice, un guide de référence, toutes les commandes MULTIPLAN et quinze exemples d'utilisations dans les divers domaines de la gestion. Ce livre divisé en trois parties facilité une meilleure utilisation du logiciel.
Code 8728 **158 F**

D BASE II INTRODUCTION — SYBEX
Introduction à D BASE II permet aux lecteurs mêmes débutants, d'aborder la programmation et toutes les fonctions dans la création d'une base de données.
Code 8732 **188 F**

D BASE II APPLICATIONS — SYBEX
Ce livre permettra à tous les possesseurs de D BASE II de mieux exploiter leurs logiciels. Tous les aspects de son utilisation sont abordés de façon concrète à l'aide d'exemples.
Code 8731 **158 F**

WORDSTAR APPLICATIONS — SYBEX
Tirer le meilleur parti de ce traitement de texte. Avec ce livre, de nombreuses applications de façon très détaillée vous permettent de progresser sans effort.
Code 8730 **158 F**

CPM PLUS 6128/8256 — PSI
Ce livre vous apprend à vous servir de l'éditeur, à copier, protéger ou lister un fichier, formater ou dupliquer sur disque. Une aide précieuse pour profiter à fond du CP/M.
Code 8838 **100 F**

SUPER GENERATEUR DE CARACTERES
PSI
Un recueil de graphiques très variés, personnages, animaux, objets divers et éléments de jeux d'aventure pour que tout utilisateur AMSTRAD puisse aussi illustrer ou animer ses programmes.
Code 8739 **140 F**

PHOTOGRAPHIE SUR AMSTRAD — PSI
Apprenez à maitriser la photographie sur un AMSTRAD à travers de nombreux programmes basic pour régler vos flashes, calculer le temps de pose. Un ouvrage intéressant pour tous les passionnés de la photo.
Code 8759 **150 F**

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR — PSI
Pour concevoir et améliorer le graphisme en assembleur, vous apprendrez à le maitriser grce à de nombreux programmes commentés dans ce livre.
Code 8715 **145 F**

TURBO PASCAL — PSI
Le TURBO PASCAL est l'une des versions les plus répandues et d'une rapidité exceptionnelle. Un ouvrage très complet avec de nombreux conseils de programmation pour tout utilisateur de ce langage.
Code 8858 **135 F**

3 ETAPES VERS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE — PSI
Ce livre vous dévoile l'intelligence artificielle de façon simple et pratique grâce à des exemples et 27 programmes basic. Utilisez toutes les ressources de votre AMSTRAD.
Code 8866 **160 F**

AMSTRAD A L'ECOLE — PSI
21 programmes en basic, pratiques pour aborder ou réviser les matières principales des classes primaires : éveil, calcul, français, jeux éducatifs. De l'âge de cinq ans à douze ans.
Code 8724 **120 F**

AMSTRAD EN MUSIQUE — PSI
Ce livre vous aide à réaliser vos séquences musicales en vous appuyant sur des instructions basic que possède l'AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128.
Code 8864 **165 F**

BASIC AMSTRAD — Méthode pratique
TOME 1 - Vous, débutant, qui souhaitez poussez votre AMSTRAD à son meilleur niveau, découvrez ce livre. Grâce à de nombreux exemples sur toutes les bases : gestion des interruption en basic, programmes de graphisme, etc..., il vous fera dévouvrir la rapidité exceptionnelle d'exécution de l'AMSTRAD.
Code 8839 **105 F**

CREATION ET ANIMATION GRAPHIQUE SUR CPC — PSI
Les programmes de dessin et d'animation sont écrits en basic et en assembleur Z80. Pour toute personne désireuse de développer ses connaissances techniques et leur sens créatif.
Code 8716 **110 F**

CLEFS POUR D BASE II ET III — PSI
Un ouvrage idéal destiné aux cadres d'entreprise qui souhaitent utiliser efficacement D BASE II et D BASE III. Entre autres : exemples d'application, propositions de programmes de tris, traitement d'erreurs, liste des fonctions et commandes de D BASE. Permet une meilleure utilisation de ce logiciel.
Code 8726 **285 F**

CLEFS POUR AMSTRAD TOME 2, Système Disque — PSI
Ce deuxième mémento se concentre plus particulièrement sur le système disque, les blocs de contrôle, la programmation et les brochages des circuits spécialisés. Le deuxième partie est consacrée aux possesseurs de PCW 8256.
Code 8840 **155 F**

PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD — PSI
Cet ouvrage s'adresse aux lecteurs qui veulent étudier en détail la gamme complète des périphériques de vos CPC, à utiliser les disques en accès séquenciel et en accès direct, ceci vous permettra de maitriser la manipulation de fichiers dans vos applications.
Code 8707 **120 F**

LE GRAND LIVRE DU PCW
Pour utiliser au mieux le LOCOSCRIPT, le CP/M et le Basic MALLARD. Il vous permettra d'écrire des routines d'édition, un générateur de masque de saisie, des routines de tri et une gestion de fichiers.
Code 0000 **179 F**

AMSTRAD MAGAZINE
REVUE — Code 8842 **19 F**

AMSTRAD USER
REVUE — Code 8860 **25 F**

CPC UTILISATEUR
REVUE — Code 8816 **18 F**

LIBRAIRIE PC 1512

EDITIONS PSI

Dictionnaire du Basic IBM .... 195 F
Techniques de Basic sur IBM/PC .... 180 F
Disquette "Techniques de Basic sur IBM/PC" .... 215 F
Gestion de données et fichiers sur IBM/PC et compatibles .... 170 F
Au cœur de l'IBM/PC .... 120 F
Disquette "Gestion de données et fichiers sur IBM/PC" .... 215 F
Assembleur 8088 de l'IBM/PC .... 250 F
Assembleur 8088 et BIOS de l'IBM/PC .... 175 F
Multiplan version 2 par l'exemple pour PC ... 150 F
50 modèles Multiplan, gérer sur IBM/PC ...... 130 F
Exploitation d'enquêtes sur IBM/PC .... 120 F
Introduction à l'analyse financière sur Multiplan pour PC .... 110 F
Comptabilité sur IBM/PC et compatibles (+ disquette) .... 385 F
Turbo Pascal sur IBM/PC .... 165 F
Le relationnel sur IBM/PC .... 150 F
Clefs pour Word 2 pour PC et compatibles .. 200 F
PC, Modems et Serveurs .... 210 F
Télécommunications sur IBM/PC .... 140 F
Basic et ses fichiers Tome 1 .... 110 F
Basic et ses fichiers Tome 2 .... 105 F
Clefs pour D Base et III .... 285 F
Clefs pour Lotus I, II, III .... 130 F
Clefs pour MS-DOS versions 2 et 3 .... 190 F
Clefs pour Multiplan, version 2.0 .... 105 F
Clefs pour Open Access .... 280 F
Clefs pour Textor .... 185 F
Clefs pour Word II sur PC .... 200 F
D-Base III en 12 commandes .... 95 F
Ecrire en D-Base II et III .... 195 F
Introduction à l'informatique de gestion par Turbo Pascal .... 200 F
Le langage de recherche de D-Base III .... 95 F
Le livre de Framework .... 150 F
Le livre de Lotus I, II, III, version II .... 195 F
Le livre de MS/PC-Dos .... 130 F
MS-DOS pas à pas, versions 2 et 3 .... 135 F
Plus loin avec D-Base III .... 95 F
Clefs pour PC et compatibles .... 195 F
Programmer en D-Base III et III+ .... 185 F
Super Jeux PC et compatibles .... 120 F

EDITIONS SYBEX

Programmation en assembleur du 8086/8088 .... 198 F
Programmation du 8086/8088 .... 198 F
Guide de MS(DOS .... 198 F
Introduction à Lotus I, II, III .... 148 F
Lotus I, II, III Programmation des macro-commandes ...... 198 F
Lotus I, II ,III pour l'entreprise .... 178 F
Multiplan pour l'entreprise .... 148 F
Visicalc pour l'entreprise .... 148 F
Visicalc Applications .... 148 F
Introduction à D-Base II .... 178 F
Introduction à D-Base III .... 198 F
Applications D-Base II .... 148 F
Graphiques sur IBM/PC .... 148 F
IBM/PC - Guide de l'utilisateur .... 78 F
IBM/PC - 66 programmes Basic .... 78 F

GENERAL

10, boulevard de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

GENERAL, le vrai spécialiste PIONEER

La qualité PIONEER n'est plus à démontrer. Alors que d'autres vous présentent des assemblages hétéroclites de marques diverses pour composer une chaîne, GENERAL préconise une seule marque, PIONEER, pour composer un chaîne hifi de grande qualité. Chacun des éléments de ces chaînes ont été conçus pour fonctionner les uns avec les autres, ce qui a pour effet de donner une excellente cohésion à la chaîne constituée. Si vous souhaitez seulement acquérir un élément de chaîne, la gamme PIONEER est, sans doute, la plus vaste du marché. Un dernier point : nos prix sont garantis les plus bas. Si, dans les 15 jours suivant votre achat, vous trouvez moins cher, nous vous remboursons la différence.

Amplificateur Pioneer SA 970

"Une haute puissance sans danger pour votre budget"

PRIX GENERAL 2079F

Cadeau : 1 CASQUE LASER

Non-Switching amp. Amplificateur intégré de 87W par canal (DIN), à circuits Non-Switching - Non-Switching Type II - Copie de bande. Correction physiologique (Loudness). Sélecteur d'enceintes accoustiques A/B. Réglages du grave et de l'aigu. Prise de sortie secteur x 3. Disponible en version argent.

CARACT. TECHN. : Puissance musicale (DIN) 140W+140W. Puissance 1kHz, 8 ohms, 87W+87W. Distorsion harmonique totale 0,08% (20-20000Hz/70W/8ohms). Réponse en fréquence : phono (correction RIAA) 20-20000Hz (+0,3dB) ; tuner, tape, aux. 10-70.000Hz (+1, −3dB). Bruit et ronflement (IHF réseau A) : phono 81dB ; tuner, tape, aux. 102dB. Bruit et ronflement (DIN, puissance continue/50mW) : phono (MM/MC) 70dB/60dB ; tuner, tape, aux. 88dB/62dB. Dimensions (LxHxP) 420x98x273mm. Poids 6,6kg.

Amplificateur Pioneer SA 770

"Un ampli de très haute fidélité"

PRIX GENERAL 1833F

Cadeau : 1 CASQUE LASER

Non-Switching amp. Amplificateur intégré de 62W par canal (DIN), à circuits Non-Switching - Non-Switching Type II - Copie de bande. Correction physiologique (Loudness). Sélecteur d'enceintes accoustiques A/B. Réglages du grave et de l'aigu. Prise de sortie secteur x 3. Disponible en version argent.

CARACT. TECHN. : Puissance musicale (DIN) 105W+105W. Puissance 1kHz, 8 ohms, 62W+62W. Distorsion harmonique totale 0,2% (20-20000Hz/50W/8ohms). Réponse en fréquence : phono (correction RIAA) 20-20000Hz (+0,5dB) ; tuner, tape, aux. 10-70.000Hz (+1, −3dB). Bruit et ronflement (IHF réseau A) : phono 72dB ; tuner, tape, aux. 102dB. Bruit et ronflement (DIN, puissance continue/50mW) : phono (MM/MC) 72dB ; tuner, tape, aux. 102dB. Dimensions (LxH P) 420x98x273mm. Poids 5,6kg.

Amplificateur Pioneer SA 570

"Un prix imbattable pour une vraie chaine hifi"

PRIX GENERAL 1285F

Cadeau : 1 CASQUE LASER

Amplificateur intégré, 40W par canal (DIN) - Copie de bande. Correction physiologique. Sélecteur d'enceintes acoustiques A/B. Réglages du grave et de l'aigu. Indicateurs de signaux d'entrée (LED). Prise de sortie secteur x 3. Disponible en version argent.

CARACT. TECHN. : Puissance musicale (DIN) 66W+66W. Puissance 1kHz, 8 ohms, 40W+40W. Distorsion harmonique totale 0,5% (40-20.000Hz/30W/8ohms). Réponse en fréquence : phono (correction RIAA) 20-20000Hz (+0,5dB) ; tuner, tape, aux. 20-70.000Hz (+2, −3dB). Bruit et ronflement (IHF réseau A) : phono 72dB ; tuner, tape, aux. 98dB. Bruit et ronflement (DIN, puissance continue/50mW) : phono (MM/MC) 68dB/60dB ; tuner, tape, aux. 82dB/62dB. Dimensions (LxH P) 420x98x273mm. Poids 4kg.

Syntoniseur hifi Pioneer TX 1070L

"La supersensibilité et une multiprogrammation"

PRIX GENERAL 1629F

Cadeau : 1 ANTENNE FM



Syntoniseur-synthétiseur digital PO/GO/FM - Présélection de 16 stations libres FM/AM - Recherche automatique ou manuelle des stations - Indicateurs de stations émettant en stéréo et des émetteurs syntonisés - Disponible en version argent.

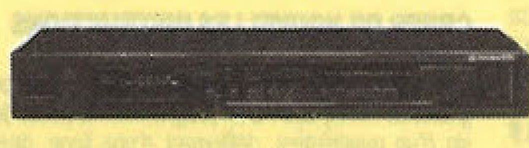
CARACT. TECHN. : FM section (87.5/108MHz). Sensibilité (DIN) mono (S/B 26dB 75ohms) 0,9µV, stéréo (S/B 46dB 75ohms) 30µV. Sensibilité IHF mono (µV/75ohms) 11,2dBf (1,0µV). Rapport signal/bruit mono/stéréo (IHF) 78dB/76dB. Mono/stéréo (DIN) 66dB/60dB. Distorsion stéréo 1kHz 0,35%. Sélectivité (400kHz) 67dB. Séparation stéréo (1kHz) 40dB. Sensibilité en ondes moyennes (PO uniquement/PO+GO) 400µV/M400µV/M. Dimensions (LxHxP) 420x60x219mm. Poids 2,4kg.

Syntoniseur hifi Pioneer TX 970L

"Un bon tuner digital à présélections"

PRIX GENERAL 1454F

Cadeau : 1 ANTENNE FM



Syntoniseur-synthétiseur digital PO/GO/FM - Présélection de 8 stations en FM et de 8 stations en AM - Sélecteur auto/mono pour la FM - Indicateurs de stations émettant en stéréo et des émetteurs syntonisés - Disponible en version argent.

CARACT. TECHN. : FM section (87.5/108MHz). Sensibilité (DIN) mono (S/B 26dB 75ohms) 0,9µV, stéréo (S/B 46dB 75ohms) 31,5µV. Sensibilité IHF mono (µV/75ohms) 11,2dBf (1,0µV). Rapport signal/bruit mono/stéréo (IHF) 77dB/73dB. Mono/stéréo (DIN) 66dB/60dB. Distorsion stéréo 1kHz 0,4%. Sélectivité (400kHz) 67dB. Séparation stéréo (1kHz) 40dB. Sensibilité en ondes moyennes (PO uniquement/PO+GO) 300µV/M300µV/M. Dimensions (LxHxP) 420x60x215mm. Poids 2,3kg.

Syntoniseur hifi Pioneer TX 570L

"Le tuner hifi budget par excellence"

PRIX GENERAL 997F

Cadeau : 1 ANTENNE FM



Syntoniseur stéréo PO/GO/FM - Indicateurs de stations émettant en stéréo et des émetteurs syntonisés - Disponible en version argent.

CARACT. TECHN. : FM section (87.5/108MHz). Sensibilité (DIN) mono (S/B 26dB 75ohms) 1,3µV, stéréo (S/B 46dB 75ohms) 35,4µV. Sensibilité IHF mono (µV/75ohms) 15,3dBf (1,6µV). Rapport signal/bruit mono/stéréo (IHF) 77dB/73dB. Mono/stéréo (DIN) 66dB/60dB. Distorsion stéréo 1kHz 0,4%. Sélectivité (400kHz) 55dB. Séparation stéréo (1kHz) 40dB. Sensibilité en ondes moyennes (PO uniquement/PO+GO) 250µV/M890µV/M. Dimensions (LxHxP) 420x60x219mm. Poids 2,2kg.

Tuner Pioneer F-77L

"La technique laser au service d'un tuner

PRIX GENERAL 2195F

Cadeau 1 ANTENNE FM ZEHNDER



Décodeur numérique direct Pioneer Type II : le traitement numérique du signal est combiné à une transformation digitale à partir de l'étage FM à fréquence intermédiaire et jusqu'à la sortie audio des voies droite et gauche en sorte que ce sont toutes les caractéristiques fondamentales du tuner qui se trouvent améliorées. Etage d'entrée linéaire : il comprend un montage de deux varicaps qui réduit la distorsion d'intermodulation et permet d'augmenter la dynamique. Synthétiseur de fréquence : l'emploi d'une fréquence de référence au-delà des fréquences audibles améliore la stabilité de l'accord et accroit le rapport signal/bruit. Accès aléatoire à 16 stations FM/PO/GO : les fréquences des stations favorites sont rappelées par une touche unique. Réception AM : elle est améliorée par l'emploi d'une grande antenne cadre et d'un circuit d'entrée à transistors à effet de champ. Indicateur de signal à trois segments.

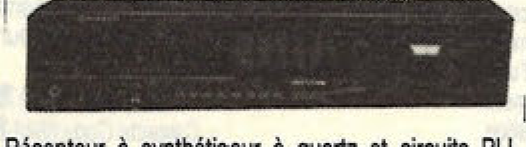
CARACT. TECH. : FM : sensibilité utile 10,8 dBf(0,95µV, 75 Ohms). Rapport signal/bruit mono 86dB/81dB (à 80dBf), stéréo 72dB/69dB. Bande passante 20-15.000 Hz +0,4dB, −1,0dB. PO : Sélectivité 40dB. Rapport signal/bruit 50dB. Antenne cadre.
GO : Rapport signal/bruit 50dB.
Alimentation 220/240V (commutable), 50-60Hz.
Dim. (LxHxP) 420x61x221mm.

Amplituner Pioneer SX 1500L

"La technique digitale alliée à un bon ampli pour un prix raisonnable"

PRIX GENERAL 2295F

Cadeau 1 ANTENNE FM ZEHNDER

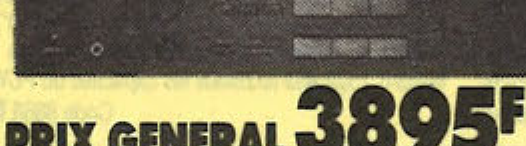


Récepteur à synthétiseur à quartz et circuits PLL. Puissance nominale de sortie 40 Watts sur 8 ohms, entre 40 Hz et 20kHz, avec une distorsion harmonique totale inférieure à 0,3% (46W+46W sur 8 ohms, DIN). Accès aléatoire à 20 stations FM/PO/GO : 20 fréquences FM, PO ou GO peuvent être mémorisées pour un rappel instantané. Simulation stéréophonique : pour les émissions en monophonie ou lors de la lecture des bandes vidéo. Recherche et accord automatiques sur les stations FM. Egaliseur graphique à 5 bandes : il permet d'adapter la reproduction musicale à l'acoustique de la pièce. Une sortie pour magnétophone, deux entrées AUX, bornes pour deux paires d'enceintes.

CARACT. TECH. : Partie ampli : Puissance de sortie continue : 40W+40W (40-20.000Hz, D.H.T. 0,3%, 8 Ohms). 1000Hz (DIN) :46W+46W (8 Ohms). Distorsion harmonique totale : 0,3% (40-20.000Hz, puissance de sortie continue nominale). Bande passante : phono (égalisation RIAA) : 30-20.000Hz +0,5dB ; CD/AUX, tape : 10-70.000Hz, +0,5dB, −3dB.
Partie syntoniseur FM : Sensibilité utile (mono) : 11,2dBf (1,0µV, 75 Ohms). Rapport signal/bruit : mono/stéréo (IHF) 78dB/75dB (à 85dBf) ; mono/stéréo (DIN) 67dB/60dB. Distorsion (à 65dBf) 1kHz (stéréo) : 0,5%. Bande passante : 30-15.000Hz, +1dB, −2dB.
Partie syntoniseur AM : PO : Sélectivité : 20dB. Rapport signal/bruit : 50dB. Antenne cadre. GO : Sélectivité : 20dB. Rapport signal/bruit : 50dB. Antenne cadre.
Alimentation : 220/240V 50-60Hz. Dim. (LxHxP) : 420x98x220mm.

Amplificateur Pioneer A-66X

"De la haute voltige électronique grâce à l'alimentation à trois transformateurs"



PRIX GENERAL 3895F

Cadeau : 1 CASQUE LASER

Amplificateur stéréo Non-Switching. Puissance nominale de sortie : 80 Watts par voie sur 8 Ohms, entre 20Hz et 20kHz, avec une distorsion harmonique totale de 0,007% (95W+95W DIN sur 8 Ohms). La puissance dynamique est de 220W+220W sur 2 Ohms (signal d'essai EIA). Alimentation à 5 blocs et séparés : elle comprend deux transformateurs, un pour l'amplificateur, un autre pour l'égaliseur afin d'éviter la création de distorsion d'intermodulation. La stabilité est encore améliorée par l'emploi d'une alimentation séparée pour chaque voie dans les étages d'amplification en tension. Comportement en présence de faibles impédances de charge : l'alimentation très élaborée et le montage choisi pour l'étage de sortie rendent possible l'attaque de charges de très faible impédance et donc la restitution fidèle des sources numériques. Circuits Non-Switching Type II : ils suppriment la distorsion de commutation et améliorent la stabilité en température et la linéarité. Multiples raccordements possibles : 6 entrées et 2 entrées/sorties pour magnétophone à cassette.

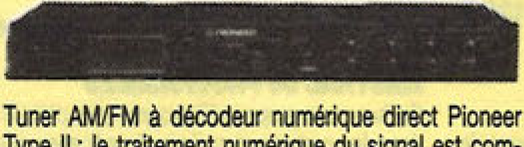
CARACT. TECHN. : Puissance de sortie continue : 80W+80W (20-20.000Hz, DHT 0,007%, 8 Ohms) ; 90W+90W (20-20.000Hz, DHT 0,007%, 6 Ohms) 95W+95W (8 Ohms). Distorsion harmonique : 0,007%. Distorsion d'intermodulation : 0,007%. Facteur d'amortissement : 60 (1000Hz, 8 Ohms). Bande passante : phono 20-20.000Hz +0,3dB ; tuner 5-100.000 Hz 0dB, −3dB. Alimentation : 220/240V (commutable) 50-60Hz. Dim. (LxHxP) : 420x134x416mm. Poids : 10,9kg.

Tuner Pioneer F-99X

"Une stupéfiante sensibilité grace au décodeur numérique"

PRIX GENERAL 4595F

Cadeau : 1 antenne FM ZEHNDER



Tuner AM/FM à décodeur numérique direct Pioneer Type II : le traitement numérique du signal est combiné à une transformation digitale à partir de l'étage FM à fréquence intermédiaire et jusqu'à la sortie audio des voies droite et gauche en sorte que ce sont toutes les caractéristiques fondamentales du tuner qui se trouvent améliorées. Transistor MOS à effet de champ et dopage ionique dans l'étage d'entrée FM : la sensibilité est accrue, le bruit et la réjection des interférences sont diminués. Deux varicaps et mélangeur équilibré : pour améliorer la stabilité et la réjection des interférences. Accès aléatoire à 16 stations AM/FM : les fréquences des stations favorites sont rappelées par une touche unique. Sélection de la largeur de bande passante FM : WIDE (large) pour la réception des émissions en haute-fidélité, NARROW (étroite) pour être à l'abri des interférences produites par les stations voisines puissantes. Composants sélectionnés : condensateurs à faible bruit, fils et cables de liaison en cuivre dépourvu d'oxygène. Indicateur de signal à trois segments.

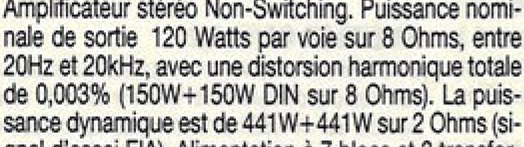
CARACT. TECHN. : Partie syntoniseur FM : sensibilité (DIN) : mono (S/B 26dB, 75 Ohms) 0,75µV ; stéréo (S/B 46dB, 75 Ohms) 20µV. Rapport signal/bruit : mono/stéréo (IHF) 94dB/87dB (à 80dBf) ; mono/stéréo (DIN) 76dB/73dB. Distorsion (à 80dBf) : 100Hz (mono/stéréo) 0,015%/0,02% ; 1 kHz (mono/stéréo) 0,0095%/0,02%. Bande passante : 20-15.000Hz +0,2dB −0,8dB. Séparation des voies : 1kHz : 65dB ; 20-10.000Hz : 55dB.
Partie syntoniseur AM/PO : Sélectivité : 18dB. Rapport signal/bruit : 50dB. Antenne cadre.
Partie audio : sortie (niveau impédance) : FM (100% Mod) : 650mV/900 Ohms ; AM (30% Mod) : 150mV/900 Ohms.
Généralités : Alimentation : 220/240V (commutable), 50-60Hz. Dimensions (LxHxP) : 420x63,5x312mm.

Amplificateur Pioneer A 88

"L'amplificateur du 2e type grace au "NON-SWITCHING Type II""

PRIX GENERAL 7315F

Cadeau : 1 CASQUE LASER



Amplificateur stéréo Non-Switching. Puissance nominale de sortie 120 Watts par voie sur 8 Ohms, entre 20Hz et 20kHz, avec une distorsion harmonique totale de 0,003% (150W+150W DIN sur 8 Ohms). La puissance dynamique est de 441W+441W sur 2 Ohms (signal d'essai EIA). Alimentation à 7 blocs et 3 transformateurs : réserve de puissance et découplage maximal entre les voies. Construction 2 x mono : la séparation totale des voies réduit la diaphonie, améliore l'image stéréophonique et ajoute à la clarté. Comportement en présence de faibles impédances de charge : une alimentation très élaborée et un étage de sortie à triple push-pull rendent possible l'attaque des charges de très faible impédance et donc la restitution fidèle des sources numériques. Circuit Non-Switching Type II : ils suppriment la distorsion de commutation et améliorent la stabilité en température et la linéarité. Transformateur hybride/amplificateur pour les cellules MC : il présente un très faible bruit, une réponse étendue dans les hautes fréquences et adoucit les graves. Composants de haute qualité pour une musique de qualité.

CARACT. TECHN. : Puissance de sortie continue : 120W+120W (20-20.000Hz, DHT 0,003%, 8 Ohms) ; 135W+135W (20-20.000Hz, DHT 0,003%, 6 Ohms) ; 1000Hz (DIN) : 150W+150W (8 Ohms).



Bande passante : phono (égalisation RIAA) : 20-20.000Hz +0,2dB ; tuner, CD, AUX, tape : 10-100.000Hz, 0dB, −3dB. Alimentation : 220/240V (commutable), 50-60Hz. Dimensions (LxHxP) : 420x154x427mm.

Amplificateur Pioneer A 77

"La double amplification garantie 100% sans interférences"

PRIX GENERAL 5095F

Cadeau : 1 CASQUE LASER



Amplificateur stéréo Non-Switching. Puissance nominale de sortie : 100 Watts par voie sur 8 Ohms entre 20Hz et 20kHz, avec une distorsion harmonique totale de 0,003% (115W+115W DIN sur 8 Ohms) La puissance dynamique est de 324W+324W sur 2 Ohms (signal d'essai EIA). Alimentation à 7 blocs et 3 transformateurs : réserve de puissance et découplage maximal entre les voies. Construction 2 x mono : la séparation totale des voies réduit la diaphonie, améliore l'image stéréophonique et ajoute à la clarté. Comportement en présence de faibles impédances de charge : une alimentation très élaborée et un étage de sortie à triple push-pull rendent possible l'attaque de charges de très faible impédance et donc la restitution fidèle des sources numériques. Circuits Non-Switching Type II : ils suppriment la distorsion de commutation et améliorent la stabilité en température et la linéarité. Composants de haute qualité pour une musique de qualité. Les prises et borniers sont étamés, les bornes des enceintes surdimensionnées.

CARACT. TECHN. : Puissance de sortie continue : 100W+100W (20-20.000Hz, DHT 0,003%, 8 Ohms) ; 110+110W (20-20.000Hz, DHT 0,003%, 6 Ohms) ; 1000Hz (DIN) : 115+115W (8 Ohms). Bande passante phono (égalisation RIAA) : 20-20.000Hz +0,2dB ; Tuner, CD, AUX, Tape : 10-120.000Hz 0,dB, −3dB. Alimentation : 220/240V (commutable) 50-60Hz. Dimensions (LxHxP) : 420x154x427mm.

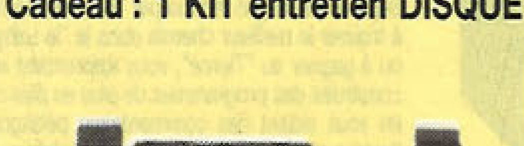


Platine Tourne-Disque Pioneer PL 470

"Une bonne platine semi-auto à un prix budget"

PRIX GENERAL 989F

Cadeau : 1 KIT entretien DISQUE



Platine tourne-disque à retour automatique et entraînement par courroie. Servomoteur CC avec rotor suspendu stabilisé. Bras de lecture droit. Cellule MM enfichable (PC 295T). Disponible en version argent.

CARACT. TECHN. : Type semi-automatique, entrainement par courroie. Moteur asservi en courant continu. Pleurage et scintillement (efficace pondéré) : 0,05% ; DIN : +0,07%. Bras de lecture droit à faible masse et équilibrage direct. Cellule aimant induit enfichable (PC 295T). Réponse en fréquence 10-33.000Hz. Dimensions (LxHxP) 420x99x374mm. Poids 3,9kg.

Platine Tourne-Disque Pioneer PL 570

"Un bon entrainement par courroie pour un pleurage inexistant"

PRIX GENERAL 1246F

Cadeau : 1 KIT entretien DISQUE

Platine tourne-disque entièrement automatique avec entraînement par courroie. Servomoteur CC avec rotor stabilisé suspendu. Bras de lecture droit à équilibrage direct DR1. Cellule MM enfichable (PC 295T). Disponible en version argent.

CARACT. TECHN. : Type automatique, entrainement par courroie. Moteur asservi en courant continu. Pleurage et scintillement (efficace pondéré) : 0,05% ; DIN : +0,07%. Bras de lecture droit à faible masse et équilibrage direct. Cellule MM type (PC 295T). Réponse en fréquence 10-30.000Hz. Dimensions (LxHxP) 420x99x374mm. Poids 3,9kg.

Platine Tourne-Disque Pioneer PL 770

"Le servomoteur sans noyau, la révolution technologique"

PRIX GENERAL 1481F

Cadeau : 1 KIT entretien DISQUE

Platine tourne-disque à retour automatique avec entraînement direct. Circuit de régulation à logique intégrée (PLL) par quartz, servomoteur CC sans noyau, avec rotor stabilisé suspendu et à effet Hall. Bras de lecture PG droit, en polymère de graphite, à équilibrage direct DR1. Cellule MM enfichable (PC 295T). Disponible en version argent.

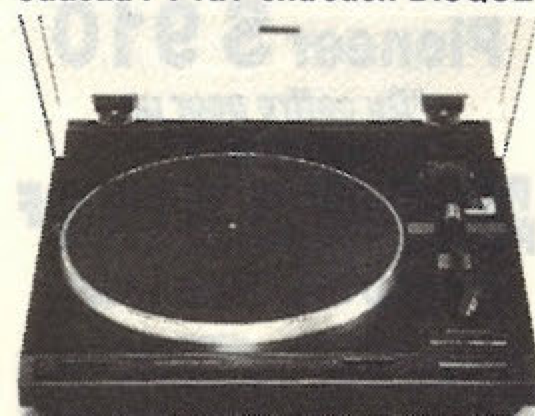
CARACT. TECHN. : Type semi-automatique, entrainement direct. Circuit de régulation PLL à quartz. Pleurage et scintillement (efficace pondéré) : 0,025% ; DIN : +0,035%. Bras de lecture droit à faible masse et équilibrage direct. Cellule aimant induit enfichable (PC 295T). Réponse en fréquence 10-30.000Hz. Dimensions (LxHxP) 420x118x365mm. Poids 4,7kg.

Platine Tourne-Disque Pioneer PL 970

"Un bras en polymère au graphite"

PRIX GENERAL 1676F

Cadeau : 1 KIT entretien DISQUE



Platine tourne-disque à retour automatique avec entraînement direct. Circuit de régulation à logique intégrée (PLL) par quartz, servomoteur CC sans noyau, avec rotor stabilisé suspendu et à effet Hall. Bras de lecture PG droit, en polymère au graphite, à équilibrage direct DR1. Sélecteur automatique du diamètre du disque. Cellule MM enfichable (PC 305T). Disponible en version argent.

CARACT. TECHN. : Type automatique, entrainement direct. Moteur circuit de régulation PLL à quartz. Pleurage et scintillement (efficace pondéré) : 0,025% ; DIN : +0,035%. Bras de lecture droit à faible masse et équilibrage direct. Cellule aimant induit enfichable (PC 305T). Réponse en fréquence 10-33.000Hz. Dimensions (LxHxP) 420x118x365mm. Poids 4,7kg.

Platine Tourne-Disque Pioneer PL-L50

"La platine tangentielle à prix budget"

PRIX GENERAL 2153F

Cadeau : 1 KIT entretien DISQUE

Platine de lecture entièrement automatique à bras tangentiel. Bras de lecture équipé du dispositif d'absorption dynamique des résonances (DRA) : les résonances induites sont éliminées. Bras tangentiel : cette disposition réduit les erreurs de suivi du sillon. Entrainement direct par moteur sans noyau asservi en fréquence : il élimine les variations de couple moteur. Le rotor suspendu (SHR) quant à lui, réduit les oscillations de l'axe. Reconnaissance automatique du diamètre du disque par un capteur optique et sélection automatique des vitesses de rotation. Commandes : elles sont situées hors du couvercle. Commandes manuelles du bras. Répétition de la lecture d'un disque (8 fois).

CARACT. TECHN. MOTEUR : Entrainement direct. Moteur "Stable Hanging Rotor" sans noyau avec assservissement par courant continu. Vitesses : 33-1/3 et 45 t/mn. Pleurage et scintillement (WRMS) 0,025% ; (DIN) +0,035%. Rapport signal/bruit (DIN B) : 80dB.
BRAS : Bras de lecture tangentiel à équilibrage statique avec DRA. Longueur effective : 95mm. Surplomb : 0mm.
CELLULE : Type T4P à induction variable (PC-300T). Réponse en fréquence : 10-33.000Hz. Tension de sortie : 2,5mV. Diamant 0,3 x 0,7 mil. (PN-300T).
Alimentation 220/240V (commutable) 50-60Hz. Consommation : 13W. Dimensions (LxHxP) : 420x108x365mm. Poids : 4,8kg.

Platine Tourne-Disque Pioneer PL-L70

"La platine tangentielle programmable"

PRIX GENERAL 2709F

Cadeau : 1 KIT entretien DISQUE



Platine de lecture programmable à bras tangentiel. Fonctionnement commandé par microprocesseur : un microprocesseur et un capteur optique de grande précision permettent les fonctions suivantes :
Lecture programmée : vous pouvez choisir 8 plages d'un disque et en programmer la lecture (15 pas.) ;
Saut de plage : vous pouvez programmer le saut de n'importe quelle plage musicale ;
Répétition : vous pouvez commander la lecture répétée (8 fois) des plages sélectionnées pour le programme.
Bras de lecture équipé du dispositif d'absorption dynamique des résonances (DRA) : les résonances induites sont éliminées. Bras tangentiel : cette disposition réduit les erreurs de suivi du sillon. Entrainement direct par moteur à courant continu, sans noyau à rotor suspendu (Stable Hanging Rotor) et "couple horizontal" : il élimine les variations de couple moteur. Le rotor suspendu (SHR) quant à lui, réduit les oscillations de l'axe. Reconnaissance automatique du diamètre du disque et sélection automatique de la vitesse de rotation. Commandes manuelles du bras.

CARACT. TECHN. MOTEUR : Entrainement direct. Moteur "Stable Hanging Rotor" sans noyau avec asservissement à courant continu et circuit PLL à quartz. Vitesses : 33-1/3 et 45 t/mn. Pleurage et scintillement (WRMS) 0,025% ; (DIN) +0,035%. Rapport signal/bruit (DIN B) : 80dB.
BRAS : Bras de lecture tangentiel à équilibrage statique avec DRA. Longueur effective : 95mm. Surplomb : 0mm.
CELLULE : Tête fixe. Type à induction variable (PC-301). Réponse en fréquence : 10-33.000Hz. Tension de sortie : 2,5mV. Diamant 0,3 x 0,7 mil. (PN-301).
Alimentation 220/240V (commutable) 50-60Hz. Consommation : 15W. Dimensions (LxHxP) : 420x108x365mm. Poids : 5kg.

Platine Tourne-Disque Pioneer PL-3F

"La platine à absorption dynamique"

PRIX GENERAL 3394F

Cadeau : 1 KIT entretien DISQUE

Platine de lecture entièrement automatique pilotée par quartz et PLL. Bras de lecture équipé du dispositif d'absorption dynamique des résonances (DRA) : les résonances induites sont éliminées. Bras rectiligne en PG : sa rigidité et sa dureté le mettent à l'abri des résonances, le suivi du sillon est sensiblement amélioré. Asservissement à quartz et PLL : il détecte et corrige les petites variations de la vitesse de rotation du plateau. Entrainement direct par moteur à courant continu, sans noyau, à rotor suspendu (Stable Hanging Rotor) et "couple horizontal" : il élimine les variations de couple moteur. Le rotor suspendu (SHR) quant à lui réduit les oscillations de l'axe. Double suspension : elle arrête les vibrations et interdit le couplage acoustique. Le médium prend une clarté étonnante. Commande par microprocesseur : facilité de manipulation et protection totale de la pointe de lecture et du disque. Commandes en face avant, y compris l'abaissement manuel du bras. Répétition.

CARACT. TECHN. MOTEUR : Entrainement direct. Moteur "Stable Hanging Rotor" sans noyau avec asservissement à courant continu et circuit PLL à quartz. Vitesses : 33-1/3 et 45 t/mn. Pleurage et scintillement (WRMS) 0,025% ; (DIN) +0,035%. Rapport signal/bruit (DIN B) : 80dB.
BRAS : Bras de lecture rectiligne de faible masse à équilibrage statique en PG avec DRA. Longueur effective : 235mm. Surplomb : 15mm.
Alimentation 220/240V (commutable) 50-60Hz. Consommation : 9W. Dimensions (LxHxP) : 460x164x409mm. Poids : 8,6kg.

Platine à Cassette Pioneer CT 670

"Un prix à vous couper le son"

PRIX GENERAL 1279F

Cadeau : 10 Cassettes TDK SA90



Platine à cassette stéréo. Réducteur de bruit Dolby B. Repérage des séquences enregistrées et fonction index. Commande de l'enregistrement par touche unique. Mode de veille de l'enregistrement/de la lecture piloté par l'horloge de programmation. Commandes par touches à effleurement. Disponible en version argent.

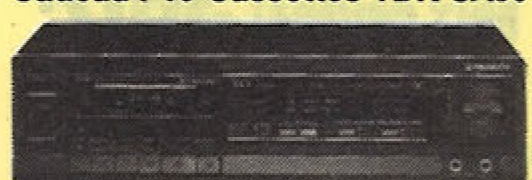
CARACT. TECHN. : Moteur asservi en courant continu x 1. Pleurage et scintillement (efficace pondéré) 0,07% ; (DIN) +0,19%. Réponse en fréquence (−20dB) bande normale 30-14.000Hz ; bande chrome 30-15.000Hz ; bande métal 30-15.000Hz. Rapport signal/bruit sans Dolby 57dB ; avec Dolby B (à 5kHz) amélioré de 10dB. Dimensions (LxHxP) : 420x109x214mm. Poids : 3,2kg.

Platine à Cassette Pioneer CT 770

"Les DOLBY B et C avec la qualité PIONEER"

PRIX GENERAL 1586F

Cadeau : 10 Cassettes TDK SA90



Platine à cassette stéréo. Réducteur de bruit Dolby B/C. Repérage des séquences enregistrées et fonction index. Commande de l'enregistrement par touche unique. Mode de veille de l'enregistrement/de la lecture piloté par l'horloge de programmation. Commandes par touches à effleurement. Disponible en version argent.

CARACT. TECHN. : Moteur asservi en courant continu x 1. Pleurage et scintillement (efficace pondéré) 0,07% ; (DIN) +0,19%. Réponse en fréquence (−20dB) bande normale 30-14.000Hz ; bande chrome 30-15.000Hz ; bande métal 30-15.000Hz. Rapport signal/bruit sans Dolby 57dB ; avec Dolby B (à 5kHz) amélioré de 10dB ; avec Dolby C (à 5kHz; amélioré de 19dB. Dimensions (LxHxP) : 420x109x214mm. Poids : 3,4kg.

Platine à Cassette Pioneer CT 970

"Le son pur de vos cassettes sans altération"

PRIX GENERAL 1813F

Cadeau : 10 Cassettes TDK SA90



Platine à cassette stéréo. dbx et réducteur de bruit Dolby B/C. Repérage des séquences enregistrées et fonction index. Commande de l'enregistrement par touche unique. Mode de veille de l'enregistrement/de la lecture piloté par l'horloge de programmation. Commandes par touches à effleurement. Disponible en version argent.

CARACT. TECHN. : Moteur asservi en courant continu x 1. Pleurage et scintillement (efficace pondéré) 0,07% ; (DIN) +0,19%. Réponse en fréquence (−20dB) bande normale 30-14.000Hz ; bande chrome 30-15.000Hz ; bande métal 30-15.000Hz. Rapport signal/bruit sans Dolby 57dB ; avec Dolby B (à 5kHz) amélioré de 10dB ; avec Dolby C (à 5 kHz) amélioré de 19dB ; dbx ON 92dB. Dimensions (LxHxP) : 420x109x214mm. Poids : 3,5kg.

Platine à Cassette Pioneer CT 1170W

"le double cassette démocratique"

PRIX GENERAL 2208F

Cadeau : 10 Cassettes TDK SA90



Double magnétophone à cassette. Duplication de la bande à la vitesse normale ou double, avec synchronisation. Réducteurs de bruit Dolby B et C : enregistrement exempt de bruit. Lecture enchainée : elle permet la lecture d'une bande immédiatement après la fin d'une autre. Ecoute pendant le défilement rapide (compartiment 1) : pour sauter les enregistrements que vous ne désirez pas écouter. Lecture (compartiments 1 et 2) et enregistrement (compartiment 2) sous contrôle d'un chronorupteur. Enregistrement commandé par une touche unique (compartiment 2), reconnaissance automatique du type de bande (compartiment 1), indicateurs à DEL, commande manuelle de volume).

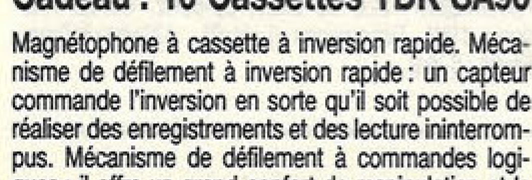
CARACT. TECHN. : Double magnétophone à cassette, 4 pistes, 2 canaux (enregistrement/lecture et lecture). Moteur asservi à courant continu x 2. Tête d'enregistrement/lecture en "Permalloy Durci" x 1, tête d'effacement en ferrite x 1, tête de lecture en "Permalloy Durci" x 1. Durée de rembobinage (C60) 110 secondes. Pleurage et scintillement (WRMS) 0,075% ; (DIN) +0,19%. Rapport signal/bruit sans Dolby 56dB. Distorsion harmonique (0dB) 0,8%. Alimentation 220V ou 240V, 50-60Hz. Consommation 20W. Dimensions (LxHxP) : 420x113x318mm. Poids 4,6kg.

Platine à Cassette Pioneer CT 1070R

"Un rapport qualité/prix stupéfiant"

PRIX GENERAL 2390F

Cadeau : 10 Cassettes TDK SA90



Magnétophone à cassette à inversion rapide. Mécanisme de défilement à inversion rapide : un capteur commande l'inversion en sorte qu'il soit possible de réaliser des enregistrements et des lecture ininterrompus. Mécanisme de défilement à commandes logiques : il offre un grand confort de manipulation et la commutation directe des modes de fonctionnement. Réducteurs de bruit Dolby B et C. Enregistrement par touche unique : en appuyant sur la touche REC vous placez le magnétophone en mode de pause, prêt à enregistrer. Indicateur à 5 diodes électroluminescentes (une par voie). Autres particularités : entrées pour les micros droit et gauche, compatibilité avec un chronorupteur, volet à amortissement, façade en aluminium.

CARACT. TECHN. : Magnétophone à cassette stéréo, 4 pistes, 2 canaux avec lecture enregistrement à inversion automatique. Moteur asservi à courant continu pour l'entrainement des cabestans x 1, moteur courant continu pour l'entrainement des bobines x 1. Tête d'enregistrement/lecture en "Permalloy Durci" x 1, tête d'effacement en ferrite x 1 (pivotante). Durée de rembobinage (C60) 90 secondes. Pleurage et scintillement (WRMS) 0,08% ; (DIN) +0,19%. Rapport signal/bruit sans Dolby 58dB. Distorsion harmonique (0dB) 0,7%. Alimentation 220V/240V (commutable) 50-60Hz. Consommation 23W. Dimensions (LxHxP) : 420x101x211mm. Poids 3,8kg.

Platine à Cassette Pioneer CT 3070R

"L'inversion rapide au service de la musique"

PRIX GENERAL 2966F

Cadeau 10 cassettes TDK SAX90



Magnétophone à cassette à inversion rapide. Mécanisme de défilement à inversion rapide : un capteur commande l'inversion en sorte qu'il soit possible de réaliser des enregistrements et des lectures ininterrompus. Programmation dans un ordre indifférent : elle permet la lecture dans un ordre quelconque de 10 plages musicales de chaque face. Mécanisme de défilement à commandes logiques : il offre un grand confort de manipulation et la commutation directe des modes de fonctionnement. Réduction de bruit dbx : la dynamique est portée à 110dB et le rapport signal/bruit à 92dB. Réducteurs de bruit Dolby B et C. Affichage fluorescent : il fournit l'indication (bicolore) des niveaux crêtes au moyen de 12 segments (la gamme couverte s'étend de −30dB à +15dB) et comprend un compteur de bande à 4 chiffres, un repérage du sens de défilement et du reducteur de bruit en service (Dolby B, C ou dbx). Insertion automatique de "blanc" : elle permet l'insertion d'une zone vierge d'une durée de quatre secondes entre les plages musicales.

CARACT. TECHN. : Magnétophone à cassette stéréo, 4 pistes, 2 canaux avec lecture et enregistrement à inversion automatique. Moteur asservi à courant continu pour l'entrainement des cabestans x 1, moteur courant continu pour l'entrainement des bobines x 1, moteur à courant continu pour le chargement x 1. Tête d'enregistrement/lecture en "Permalloy Durci" x 1, tête d'effacement en ferrite x 1 (pivotante). Durée de rembobinage (C60) 100 secondes. Pleurage et scintillement (WRMS) 0,045% ; (DIN) +0,09%. Rapport signal/bruit sans Dolby 58dB ; avec dbx 92dB. Distorsion harmonique (0dB) 0,7%. Alimentation 220V ou 240V 50-60Hz. Consommation 40W. Dimensions (LxHxP) : 420x101x318mm. Poids 5,6kg.

Platine à Cassette Pioneer CT1270WR

"un double cassette qui ne manque pas de têtes"

PRIX GENERAL 3195F

Cadeau 10 Cassettes TDK SAX90

Double magnétophone à cassette à inversion automatique. Deux mécanismes de défilement : un pour la lecture, l'autre pour l'enregistrement et la lecture. Commandes à effleurement : douceur de fonctionnement. Duplication de la bande à vitesse normale ou double, avec synchronisation. Lecture enchainée qui permet de longues périodes de musique ininterrompue. Réducteurs de bruit Dolby B et C : enregistrement exempt de bruit. Ecoute pendant le défilement rapide (compartiment 1) : pour sauter les enregistrements que vous ne désirez pas écouter. Lecture (compartiments 1 et 2) et enregistrement (compartiment 2) sous contrôle d'un chronorupteur. Reconnaissance automatique du type de bande (compartiment 1). Insertion de "blancs" pour une séparation précise des diverses plages musicales.

CARACT. TECHN. : Double magnétophone à cassette, 4 pistes, 2 canaux à inversion automatique (enregistrement/lecture et lecture). Moteur asservi à courant continu x 2. Tête d'enregistrement/lecture en "Permalloy Durci" x 1, tête d'effacement en ferrite x 1, tête de lecture en "Permalloy Durci" x 1 (pivotante). Durée de rembobinage (C60) 110 secondes. Pleurage et scintillement (WRMS) 0,07% ; (DIN) +0,19%. Rapport signal/bruit sans Dolby 57dB. Distorsion harmonique (0dB) 0,7%. Alimentation 220V ou 240V, 50-60Hz. Consommation 21W. Dimensions (LxHxP) : 420x115x262mm. Poids 5kg.

Platine à Cassette Pioneer CT S99WR

"L'enregistrement de 5 sources numériques enfin maitrisé"

PRIX GENERAL 5390F

Cadeau 10 Cassettes TDK SAX90

Double magnétophone à cassette à inversion automatique. Deux mécanismes de défilement à inversion rapide : des capteurs optiques commandent l'inversion en sorte qu'il soit possible de réaliser des enregistrements et des lectures ininterrompus. Programmation dans un ordre indifférent : elle permet la lecture dans un ordre quelconque de 10 plages musicales de chaque face. Duplication programmable : vous pouvez copier toutes les plages ou seules celles qui vous intéressent à la vitesse normale ou double. Enregistrement parallèle qui vous permet la réalisation de deux bandes en même temps. Enregistrement et écoute enchainés : cela vous donne la possibilité d'enregistrer automatiquement sur les deux côtés de la première cassette puis de la seconde cassette, pour obtenir 3 heures d'écoute avec les cassettes C90. La répétition permet 17 heures et 15 minutes de musique ininterrompue avec deux cassettes C90. Mécanismes de défilement à commandes logiques : ils offrent un grand confort de manipulation et la commutation directe des modes de fonctionnement. Réduction de bruit dbx : la dynamique est portée à 110dB et le rapport signal/bruit à 92dB. Réducteurs de bruit Dolby B et C. Insertion automatique de "blancs" : elle permet l'insertion d'une zone vierge de 4 secondes entre les plages musicales. Recherche et saut des plages : ils permettent le passage immédiat à une quelconque des 10 plages musicales précédentes ou suivantes.

CARACT. TECHN. : Double magnétophone à cassette, 4 pistes, 2 canaux avec lecture et enregistrement à inversion automatique. Moteur asservi à courant continu pour l'entrainement des cabestans x 2, moteur courant continu pour l'entrainement des bobines x 2, moteur à courant continu pour le chargement x 2. Tête d'enregistrement/lecture en "Permalloy Durci" x 2, tête d'effacement en ferrite x 2 (pivotante). Durée de rembobinage (C60) 100 secondes. Pleurage et scintillement (WRMS) 0,06% ; (DIN) +0,16%. Rapport signal/bruit sans Dolby 57dB ; avec dbx 92dB. Distorsion harmonique (0dB) 1,0%. Alimentation 220V/240V (commutable) 50-60Hz. Consommation 37W. Dimensions (LxHxP) : 420x101x315mm. Poids 6,4kg.

GENERAL

10, boulevard de Strasbourg - 75010 PARIS

Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Lecteur Compact Disc Pioneer 5030

"Un rapport qualité/prix inégalable"

PRIX GENERAL 3195F

Lecteur de Compact Disc. Nouveau stabilisateur à centrage automatique : il améliore la poursuite en éliminant les vibrations parasites et les glissements. Meilleure poursuite et meilleure sonorité. Châssis en nid d'abeille : il améliore la rigidité de l'ensemble, protège le capteur des vibrations et réduit le couplage acoustique. Capteur optique à centre de gravité abaissé : meilleure isolation et meilleure répartition des masses dans le coffret. programmation pour 24 plages musicales : lecture dans un ordre quelconque. Deux modes de recherche : plage et manuelle à trois vitesses. Trois modes de répétition : la totalité du disque, les plages du programme, une seule plage. Affichage fluorescent à 6 chiffres : il indique le numéro de la plage, le temps écoulé et le temps total de lecture. Sortie pour casque. Compatibilité avec un chronorupteur.

CARACT. TECHN. : Système Compact Disc audio numérique. Réponse en fréquence : 4-20.000Hz +0,5dB. Rapport signal/bruit (EIAJ) : 97dB. Dynamique (EIAJ) : 95dB. Séparation des voies (EIAJ) : 92dB. Pleurage et scintillement : non mesurable. Distorsion (EIAJ) : 0,004%. Tension de sortie (EIAJ) : 2V+0,5V. Alimentation : 220 ou 240V, 50-60Hz. Consommation : 18W. Dimensions (LxHxP) : 420x80x290mm. Poids : 4,2kg.

Lecteur Compact Disc Pioneer PD 6030

"Un très beau lecteur à télécommande"

PRIX GENERAL 3495F

CADEAU : 1 BOITE POSSO RANGEMENT DISC

Lecteur de Compact Disc. Nouveau stabilisateur à centrage automatique : il améliore la poursuite en éliminant les vibrations parasites et les glissements. Meilleure poursuite et meilleure sonorité. Châssis en nid d'abeille : il améliore la rigidité de l'ensemble, protège le capteur des vibrations et réduit le couplage acoustique. Capteur optique à centre de gravité abaissé : meilleure isolation et meilleure répartition des masses dans le coffret. Télécommande sans fil : complète avec clavier numérique. Programmation pour 24 plages musicales : lecture dans un ordre quelconque. Mémoire ouverte : permet le passage immédiat à la lecture du programme. Deux modes de recherche : plage et manuelle à trois vitesses. Trois modes de répétition : la totalité du disque, les plages du programme, une seule plage. Affichage fluorescent à 6 chiffres : il indique le numéro de la plage, le temps écoulé et le temps total de lecture. Sortie pour casque. Sortie des sous-codes. Compatibilité avec un chronorupteur.

CARACT. TECHN. : Système Compact Disc audio numérique. Réponse en fréquence : 4-20.000Hz +0,5dB. Rapport signal/bruit (EIAJ) : 97dB. Dynamique (EIAJ) : 95dB. Séparation des voies : 92dB. Pleurage et scintillement (EIAJ) : non mesurable. Distorsion (EIAJ) : 0,004%. Tension de sortie (EIAJ) : 2V+0,5V. Alimentation : 220 ou 240V, 50-60Hz. Consommation : 18W. Dimensions (LxHxP) : 420x80x290mm. Poids : 4,2kg.

Lecteur Compact Disc Pioneer PD 7030

"La technologie de l'espace au service de la musique"

PRIX GENERAL 4495F

CADEAU : 1 BOITE POSSO RANGEMENT DISC

Lecteur de Compact Disc. Filtrage digital : clarté acoustique et grande définition de l'image sonore. Nouveau stabilisateur à centrage automatique : il améliore la poursuite en éliminant les vibrations parasites et les glissements. Châssis en nid d'abeille : il améliore la rigidité de l'ensemble, protège le capteur des vibrations et réduit le couplage acoustique. Capteur optique à centre de gravité abaissé : meilleure isolation et meilleure répartition des masses dans le coffret. Télécommande sans fil : complète avec clavier numérique. Programmation pour 24 plages musicales : indication de la durée totale du programme. Programmation possible de pauses. Edition automatique du programme : très utile pour la copie sur bande. Mémoire ouverte et programmation directe : permet le passage immédiat à la lecture du programme et la programmation pendant la lecture. Trois modes de recherche : plage, index et manuelle à trois viteses. Trois modes de répétition : la totalité du disque, les plages du programme, un seule plage. Affichage fluorescent à 8 chiffres. Commande de volume du casque. Sortie des sous-codes. Compatibilité avec un chronorupteur.

CARACT. TECHN. : Système Compact Disc audio numérique. Réponse en fréquence : 4-20.000Hz +0,5dB. Rapport signal/bruit (EIAJ) : 98dB. Dynamique (EIAJ) : 95dB. Séparation des voies : 94dB. Pleurage et scintillement : non mesurable. Distorsion (EIAJ) : 0,004%. Tension de sortie (EIAJ) : 2V+0,5V. Alimentation : 220 ou 240V, 50-60Hz. Consommation : 18W. Dimensions (LxHxP) : 420x84x290mm. Poids : 4,5kg.

Lecteur Compact Disc Pioneer PD 8030

"Le lecteur laser en or"

PRIX GENERAL 5705F

CADEAU : 1 BOITE POSSO RANGEMENT DISC



Lecteur de Compact Disc. Filtrage digital : clarté acoustique et grande définition de l'image sonore. Stabilisateur : il améliore la poursuite en éliminant les vibrations parasites. Composants de qualité : châssis cuivré, transformateur de puissance surdimensionné, prises plaquées or, câbles de liaison en cuivre dépourvu d'oxygène terminés par des fiches plaquées or. Télécommande sans fil, complète avec pavé numérique. Programmation pour 24 plages musicales : indication de la durée totale du programme. Programmation possible de pauses. Edition automatique du programme, très utile pour la copie sur bande. Mémoire ouverte et programmation directe : permet le passage immédiat à la lecture du programme et la programmation pendant la lecture. Trois modes de recherche (plage, index et manuelle à 3 vitesses. Trois modes de répétition : la totalité du disque, les plages du programme, un seule plage. Affichage fluorescent à 8 chiffres. Commande de volume du casque. Compatibilité avec un chronorupteur.

CARACT. TECHN. : Système Compact Disc audio numérique. Réponse en fréquence : 4-20.000Hz +0,3dB. Rapport signal/bruit (EIAJ) : 100dB. Dynamique (EIAJ) : 96dB. Séparation des voies : 94dB. Pleurage et scintillement : non mesurable. Distorsion (EIAJ) : 0,003%. Tension de sortie (EIAJ) : 2V+0,5V. Alimentation : 220 ou 240V, 50-60Hz. Consommation : 19W. Dimensions (LxHxP) : 420x94x310mm. Poids : 5,3kg.

Lecteur Compact Disc à chargeur Pioneer PD M6

"UNIQUE ! Le lecteur à chargeur 6 disques"

PRIX GENERAL 4995F

CADEAU : 1 BOITE POSSO RANGEMENT DISC

Lecteur de Compact Disc à cartouche. Programmation pour 32 plages musicales : au total, 32 plages musicales choisies sur les 6 disques peuvent être lues dans un ordre quelconque. Il est également possible de programmer des pauses. Cartouche pour 6 disques et pour un disque : pour la lecture enchainée de plusieurs disques ou la lecture d'un seul. Quatre modes de répétition dont la répétition de la totalité du disque ou d'une seule plage. Lecture au hasard : elle permet de rompre la monotonie consécutive à l'écoute des plages dans l'ordre de leur enregistrement sur le disque. Programmation directe : mise en mémoire au cours de la lecture. Télécommande sans fil : complète avec clavier numérique. Recherche manuelle à deux vitesses. Affichage fluorescent de grandes dimensions : il indique le numéro du disque et de la plage, le temps écoulé et le temps total de lecture et l'ordre de lecture. Stabilisateur : il diminue fortement les oscillation parasites du disque. Techniques Pioneer : l'asservissement linéaire, la commande parallèle de mise au point et la double suspension améliorent la sonorité. Commande de volume pour casque. Sortie des sous-codes.

CARACT. TECHN. : Système Compact Disc audio numérique. Réponse en fréquence : 4-20.000Hz +0,5dB, −1dB. Rapport signal/bruit (EIAJ) : 98dB. Dynamique (EIAJ) : 94dB. Séparation des voies : 92dB. Pleurage et scintillement : non mesurable. Distorsion (EIAJ) : 0,005%. Tension de sortie (EIAJ) : 2V+0,5V. Aliméntation : 220 ou 240V, 50-60Hz. Consommation : 23W. - Dimensions (LxHxP) : 420x99x315mm. Poids : 5,9kg.

Pioneer JD-M6

CARTOUCHE POUR 6 DISQUES : Une cartouche pouvant contenir 6 disques est fournie avec chaque lecteur PD-M6. Elle permet l'alimentation automatique du lecteur et peut servir de coffret de rangement. des cartouches vides sont disponibles sur demande.

CARTOUCHE POUR 1 DISQUE : Le lecteur PD-M6 est également livré avec une cartouche pour un disque. Avec cette cartouche, le fonctionnement est identique à celui d'un autre lecteur. Appuyez sur la touche EJECT pour ouvrir le tiroir et procéder au chargement ou déchargement du lecteur.

Lecteur Compact Disc format Midi Pioneer PD-X303

"Un rapport qualité/prix de tout premier plan"

PRIX GENERAL 3189F

CADEAU : 1 BOITE RANGEMENT LASER DISCS POSSO



Lecteur de disques compacts. Stabilisateur de disque Pioneer. 27 plages directement programmables. Recherche des plages dans les deux sens, lecture programmée et recherche manuelle à 3 vitesses. Affichage du numéro de la plage. 2 modes de répétition : disque et programme.

CARACT. TECHN. : Réponse en fréquence (EIAJ) : 4-20.000Hz (+0,5dB, −1,0dB). Rapport signal/bruit (EIAJ) : 98dB. Dynamique (EIAJ) : 94dB. Séparation des canaux (EIAJ) : 92dB. Pleurage et scintillement : non mesurable. Distorsion (EIAJ) : 0,05%. Alimentation : 220 ou 240V 50-60Hz. Consommation : 10W. Dimensions (LxHxP) : 360x86x315mm.. Poids : 4,4kg.

Lecteur Compact Disc format Midi Pioneer PD-X707

"Une super programmation et le nouveau laser 3 faisceaux"

PRIX GENERAL 3617F

CADEAU : 1 BOITE RANGEMENT LASER DISCS POSSO

Lecteur de disques compacts. Stabilisateur de disque Pioneer. 27 plages directement programmables. Recherche des plages dans les deux sens, lecture programmée et recherche manuelle à 3 vitesses. Affichage du numéro de la plage. 2 modes de répétition : disque et programme. Télécommandable.

CARACT. TECHN. : Réponse en fréquence (EIAJ) : 4-20.000Hz (+0,5dB, −1,0dB). Rapport signal/bruit (EIAJ) : 98dB. Dynamique (EIAJ) : 94dB. Séparation des canaux (EIAJ) : 92dB. Pleurage et scintillement : non mesurable. Distorsion (EIAJ) : 0,005% au moins. Alimentation : 220 ou 240V 50-60Hz. Consommation : 10W. Dimensions (LxHxP) : 360x86x315mm.. Poids : 4,4kg.

Lecteur Compact Disc format Midi, à chargeur Pioneer PD X909M

"De la musique ininterrompue grace au chargeur 6 disques"

PRIX GENERAL 4916F

CADEAU : 1 BOITE RANGEMENT LASER DISCS POSSO

Lecteur de disques compacts multilecture. Peut accueillir jusqu'à 6 disques simultanément. Lecture programmable d'une plage quelconque parmi 32 plages de 6 disques. Cartouche pour 6 disques compacts et chargeur disque par disque. Stabilisateur de disque Pioneer. Affichage de grande dimension : numéro du disque et de la plage, durée totale de la lecture, durée écoutée, etc... Télécommandable.

CARACT. TECHN. : Réponse en fréquence (EIAJ) : 4-20.000Hz (+0,5dB, −1,0dB). Rapport signal/bruit (EIAJ) : : 98dB. Dynamique (EIAJ) : 94dB. Séparation des voies (EIAJ) : 92dB. Pleurage et scintillement non mesurable. Distorsion (EIAJ) : 0,005% ou moins. Alimentation : 220/240V 50-60Hz. Consommation : 23W. Dimensions (LxHxP) : 360x93x315mm. Poids 5,6kg.

Enceintes hifi Pioneer CS 370

"La 2 voies budget pour 30W"

PRIX GENERAL POUR LA PAIRE 822F

CADEAU : 1 CASQUE LASER

Enceintes acoustiques 2 voies avec HP grave 20cm. Système Bass-Reflex, type enceintes bibliothèque. Deux haut-parleurs 2 voies : HP grave à cône de 20cm, HP aigu à cône de 6,6cm.

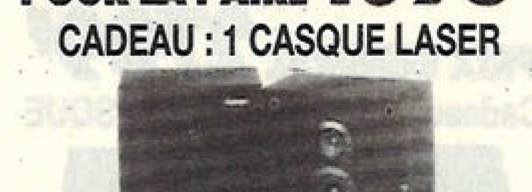
CARACT. TECHN. : Bass Reflex type bibliothèque. HP grave 20cm cône. HP aigu 6,6cm cône. Impédance 6 Ohms. Bande passante 50-20.000Hz. Sensibilité (à 1M) 90dB/W. Puissance musicale 70W. Fréquence de coupure 3.500Hz. Dimensions (LxHxP) 280x480x230mm. Poids 5kg.

Enceintes hifi Pioneer CS 570

"La 3 voies budget pour 50W"

PRIX GENERAL POUR LA PAIRE 1098F

CADEAU : 1 CASQUE LASER



Enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave 20cm. Système Bass-Reflex, type enceintes bibliothèque. 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône de 20cm, HP médium à cône de 7,7cm, HP aigu à cône de 6,6cm avec diffuseur acoustique.

CARACT. TECHN. : Bass Reflex type bibliothèque. HP grave 20cm cône. HP médium 7,7cm cône. HP aigu 6,6cm cône. Impédance 6 Ohms. Bande passante 45-20.000Hz. Sensibilité (à 1M) 90dB/W. Puissance musicale 70W. Fréquence de coupure 4.000Hz/4.500Hz. Dimensions (LxHxP) 300x520x230mm. Poids 6kg.

Enceintes hifi Pioneer CS 770

"Une grosse puissance dans un volume raisonnable"

PRIX GENERAL POUR LA PAIRE 1458F

CADEAU : 1 CASQUE LASER

Enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave 20cm. Système Bass-Reflex, type enceintes bibliothèque. 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône de 20cm, HP médium à cône de 7,7cm, HP aigu à cône de 6,6cm avec diffuseur acoustique.

CARACT. TECHN. : Bass Reflex type bibliothèque. HP grave 20cm cône. HP médium 7,7cm cône. HP aigu 6,6cm cône. Impédance 6 Ohms. Bande passante 40-20.000Hz. Sensibilité (à 1M) 90dB/W. Puissance musicale 110W. Fréquence de coupure 3.000Hz/4.000Hz. Dimensions (LxHxP) 320x560x252mm. Poids 7kg.

Enceintes hifi Pioneer S 310

"De petites enceintes au rendement exceptionnel"

PRIX GENERAL POUR LA PAIRE 1105F

CADEAU : 1 CASQUE LASER

Enceinte de bibliothèque à woofer de 20cm. Membranes coniques en Polymer Graphite de conception nouvelle : le woofer de 20cm produit des graves riches et sa réponse aux transitoires est excellente. Il a une musicalité douce sur une plage étendue de puissance. Le médium de 4,5cm fournit un restitution très naturelle. Tweeter à ruban d'aluminium : il est remarquable, tant du point de vue de sa réponse aux transitoires que de celui de la distorsion. Disposition symétrique des haut-parleurs : elle accroit la définition sonore. Réponse en fréquence : 40Hz-50kHz. Puissance maximale admissible : 90W.

CARACT. TECHN. : Configuration Bass Reflex type bibliothèque. HP : woofer cône PG de 20cm ; medium cône PG de 4,5cm ; tweeter à ruban en aluminium. Impédance 6,3 Ohms. Bande passante 40-50.000Hz. Sensibilité (1M) : 89dB/W. Puissance musicale maxi (DIN) : 90W. Puissance nominale : 30W. Dimensions (LxHxP) : 300x530x250mm. Poids : 9kg.

Enceintes hifi Pioneer S 510

"Des graves riches"

PRIX GENERAL POUR LA PAIRE 1449F

CADEAU : 1 CASQUE LASER

Enceinte de bibliothèque à woofer de 25cm. Membranes coniques en Polymer Graphite de conception nouvelle : le woofer de 25cm produit des graves riches et sa réponse aux transitoires est excellente. Il a une musicalité douce sur une plage étendue de puissance. Le médium de 4,5cm fournit un restitution très naturelle. Tweeter à ruban d'aluminium : il est remarquable, tant du point de vue de sa réponse aux transitoires que de celui de la distorsion. Disposition symétrique des haut-parleurs ; elle accroit la définition sonore. Commmande de niveau pour les aigus. Réponse en fréquence : 35Hz-50kHz. Puissance maximale admissible : 120W.

CARACT. TECHN. : Configuration Bass Reflex type bibliothèque. HP : woofer cône PG de 25cm ; medium cône PG de 4,5cm ; tweeter à ruban en aluminium. Impédance 6,3 Ohms. Bande passante 35-50.000Hz. Sensibilité (1M) : 91dB/W. Puissance musicale maxi (DIN) : 120W. Puissance nominale : 40W. Dimensions (LxHxP) : 325x570x313mm. Poids : 12kg.

Enceintes hifi Pioneer S 710

"Pénétrez dans le monde de l'hyperfréquence"

PRIX GENERAL POUR LA PAIRE 3669F

CADEAU : 1 CASQUE LASER

Enceinte de bibliothèque à woofer de 30cm. Membranes coniques en Polymer Graphite de conception nouvelle : le woofer de 30cm produit des graves riches et sa réponse aux transitoires est excellente. Il a une musicalité douce sur une plage étendue de puissance. Le médium de 10cm fournit un restitution très musicale accompagnée d'une très faible distorsion et d'une étonnante réponse aux transitoires. Tweeter à ruban d'aluminium : il est remarquable, tant du point de vue de sa réponse aux transitoires que de celui de la distorsion. Disposition symétrique des haut-parleurs : elle accroit la définition sonore. Commande de niveau pour les aigus. Réponse en fréquence : 33Hz-50kHz. Puissance maximale admissible : 180W.

CARACT. TECHN. : Configuration Bass Reflex type bibliothèque. HP : woofer cône PG de 30cm ; medium cône PG de 10cm ; tweeter à ruban en aluminium. Impédance 6,3 Ohms. Bande passante 33-50.000Hz. Sensibilité (1M) : 95dB/W. Puissance musicale maxi (DIN) : 180W. Puissance nominale : 60W. Dimensions (LxHxP) : 370x650x319mm. Poids : 17,5kg.

Enceintes hifi Pioneer S 910

"Du coffre pour un petit volume"

PRIX GENERAL POUR LA PAIRE 5129F

CADEAU : 1 CASQUE LASER



Enceinte de bibliothèque à woofer de 30cm. Membranes coniques en Polymer Graphite de conception nouvelle : le woofer de 30cm produit des graves riches et sa réponse aux transitoires est excellente. Il a une musicalité douce sur une plage étendue de puissance. Le médium de 10cm fournit un restitution très musicale accompagnée d'une très faible distorsion et d'une étonnante réponse aux transitoires. Tweeter à ruban de béryllium : il est remarquable, tant du point de vue de sa réponse aux transitoires que de celui de la distorsion. Disposition symétrique des haut-parleurs : elle accroit la définition sonore. Commandes de niveau pour le médium et les aigus : elles permettent la compensation du volume d'écoute. Réponse en fréquence : 30Hz-50kHz. Puissance maximale admissible : 240W.

CARACT. TECHN. : Configuration Bass Reflex type bibliothèque. HP : woofer cône PG de 30cm ; medium cône PG de 10cm ; tweeter à ruban en béryllium. Impédance 6,3 Ohms. Bande passante 30-50.000Hz. Sensibilité (1M) : 92,5dB/W. Puissance musicale maxi (DIN) : 240W. Puissance nominale : 80W. Dimensions (LxHxP) : 390x670x371mm. Poids : 23kg.

GENERAL

10, boulevard de Strasbourg - 75010 PARIS

Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Enceintes hifi Pioneer Prologue 4

"La transparence au service de la puissance"

PRIX GENERAL POUR LA PAIRE 1946F

CADEAU : 1 CASQUE LASER

Enceinte 2 voies. Circuit magnétique à flux linéaire : la membrane du woofer à cône de 20cm est entraînée par une force magnétique linéaire qui donne les mêmes précision et dynamique étendue aux sons les plus doux ou les plus éclatants. Suspension à réponse dynamique : la membrane du woofer est suspendue par un amortisseur dynamique afin de restituer avec une grande précision des variations importantes de volume. Tweeter de 2cm à dôme souple : il a été spécialement conçu pour ces enceintes. Sa courbe de dispersion garantit une image stéréophonique très précise. Installation dans une bibliothèque. Réponse en fréquence : 32Hz-40kHz. Sensibilité : 87dB/W (à 1 mètre). Puissance musicale admissible : 80 Watts (DIN).

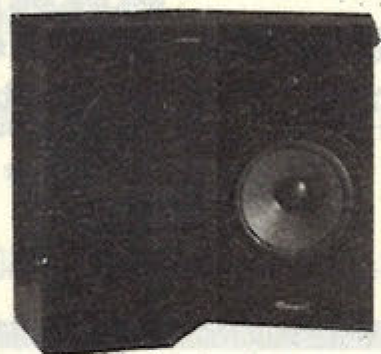
CARACT. TECHN. : Configuration type bibliothèque à baffle infini. HP : woofer cône de 20cm ; tweeter à dôme souple de 2,0cm. Impédance 8 Ohms. Bande passante 32-40.000Hz. Sensibilité (1M) : 87dB/W. Puissance musicale maxi (DIN) : 80W. Dimensions (LxHxP) : 250x400x245mm. Poids : 6,5kg.

Enceintes hifi Pioneer Prologue 5

"La vraie tonalité européenne"

PRIX GENERAL POUR LA PAIRE 2117F

CADEAU : 1 CASQUE LASER



Enceinte 2 voies. Circuit magnétique à flux linéaire : la membrane du woofer à cône de 20cm est entraînée par une force magnétique linéaire qui donne les mêmes précision et dynamique étendue aux sons les plus doux ou les plus éclatants. Suspension à réponse dynamique : la membrane du woofer est suspendue par un amortisseur dynamique afin de restituer avec une grande précision des variations importantes de volume. Tweeter de 2cm à dôme souple : il a été spécialement conçu pour ces enceintes. Sa courbe de dispersion garantit une image stéréophonique très précise. Installation dans une bibliothèque. Réponse en fréquence : 32Hz-40kHz. Sensibilité : 87dB/W (à 1 mètre). Puissance musicale admissible : 80 Watts (DIN).

CARACT. TECHN. : Configuration type bibliothèque à baffle infini. HP : woofer cône de 20cm ; tweeter à dôme souple de 2,0cm. Impédance 8 Ohms. Bande passante 32-40.000Hz. Sensibilité (1M) : 87dB/W. Puissance musicale maxi (DIN) : 80W. Dimensions (LxHxP) : 250x400x245mm. Poids : 7kg.

Enceintes hifi Pioneer Prologue 8

"Une fabrication bordelaise avec une grande signature"

PRIX GENERAL POUR LA PAIRE 3821F

CADEAU : 1 CASQUE LASER

Enceinte 3 voies. Circuit magnétique à flux linéaire : la membrane du woofer à cône de 25cm est entraînée par une force magnétique linéaire qui donne les mêmes précision et dynamique étendue aux sons les plus doux ou les plus éclatants. Suspension à réponse dynamique : la membrane du woofer est suspendue par un amortisseur dynamique afin de restituer avec une grande précision des variations importantes de volume. Deux haut-parleurs à dôme souple : un tweeter de 2cm et un médium de 3,5cm ont été spécialement conçus pour ces enceintes. Leur courbe de dispersion garantit une image stéréophonique très précise. Menuiserie recouverte d'un placage en bois naturel qui lui donne une très belle finition. Installation horizontale ou verticale sur une étagère. Réponse en fréquence : 28Hz-40kHz. Sensibilité : 88,5dB/W (à 1 mètre). Puissance musicale admissible : 100 Watts (DIN).

CARACT. TECHN. : Configuration type bibliothèque à baffle infini. HP : woofer cône de 25cm ; médium à dôme souple de 3,5cm ; tweeter type à dôme souple de 2,0cm. Impédance 8 Ohms. Bande passante 28-40.000Hz. Sensibilité (1M) : 88,5dB/W. Puissance musicale maxi (DIN) : 100W. Dimensions (LxHxP) : 290x460x264mm. Poids : 9,5kg.

Enceintes hifi Pioneer S 1010

"Des graves profonds grace au radiateur"

PRIX GENERAL POUR LA PAIRE 10296F

CADEAU : 1 CASQUE LASER

Enceinte à radiateur passif de 36cm. Membranes coniques en Polymer Graphite de conception nouvelle. Le woofer de 26cm produit des graves riches et sa réponse aux transitoires est excellente. Il a une musicalité douce sur une plage étendue de fréquences. Le médium de 6,6cm fournit une restitution très musicale accompagnée d'une très faible distorsion et d'une étonnante réponse aux transitoires. Tweeter à ruban de béryllium : il est remarquable, tant du point de vue de sa réponse aux transitoires que de celui de la distorsion. Radiateur passif de 26cm : il restitue les graves avec netteté et sans distorsion. Disposition symétrique des haut-parleurs : elle accroît la définition sonore. Commandes de niveau pour le médium et les aigus : elles permettent la compensation du volume d'écoute. Très élégante, finition noyer véritable. Réponse en fréquence : 28Hz-50kHz. Puissance musicale admissible : 200 Watts (DIN).

CARACT. TECHN. : Type à poser au sol avec radiateur passif. HP : woofer cône PG de 26cm ; radiateur passif de 36cm ; médium cône PG de 6,6cm ; tweeter à ruban de béryllium. Impédance 6,3 Ohms. Bande passante 28-50.000Hz. Sensibilité (1M) : 92,5dB/W. Puissance musicale maxi (DIN) : 200W. Dimensions (LxHxP) : 465x928x341mm. Poids : 37,5kg.

Enceintes Prologue 9

"La technique japonaise mariée à l'acoustique européenne"

PRIX GENERAL POUR LA PAIRE 3899F

CADEAU : 1 CASQUE LASER

Enceintes 3 voies. Circuit magnétique à flux linéaire : la membrane du woofer à cône de 25cm est entraînée par une force magnétique linéaire qui donne les mêmes précision et dynamique étendue aux sons les plus doux ou les plus éclatants. Suspension à réponse dynamique : la membrane du woofer est suspendue par un amortisseur dynamique afin de restituer avec une grande précision des variations importantes de volume. Deux haut-parleurs à dôme souple : un tweeter de 2,0cm et un médium de 3,5cm ont été spécialement conçus pour ces enceintes. Leur courbe de dispersion garantit une image stéréophonique très précise. Menuiserie recouverte d'un placage en bois naturel qui lui donne une très belle finition. Réponse en fréquence : 25Hz-40kHz. Sensibilité : 88,5dB/W (à 1 mètre). Puissance musicale admissible : 100W (DIN).

CARACT. TECHN. : Type bibliothèque à baffle infini. HP : woofer cône de 25cm ; medium type à dôme souple de 3,5cm ; tweeter type à dôme souple de 2,0cm. Impédance 8 Ohms. Bande passante 25-40.000Hz. Sensibilité (1m) 88,5dB/W. Puissance musicale maxi (DIN) 100W. Dimensions (LxHxP) 310x570x270mm. Poids 11 kg.

Ampli de réverbération Pioneer SR 60

"Pour transformer votre salon en salle de concert"

PRIX GENERAL 1956F

CADEAU : 1 CASQUE LASER

Amplificateur de réverbération. Trois effets : REVERB pour transformer la pièce d'écoute en salle de concert ; ECHO... ; DUET pour qu'un solo devienne un duo. Commande de la durée de réverbération : cette durée est réglable entre 0 et 3 secondes. Ligne à retard à très faible distorsion. Affichage du temps et de la profondeur de la réverbération. Réverbération pour un enregistrement. Sortie ligne.

CARACT. TECHN. : Durée de réverbération (commande de volume DEPTH au mini) : Reverb 0-3 secondes (400Hz) ; Echo 0-3 secondes (400Hz) ; Duo 100m sec. (400Hz). Tension de sortie maximum : 6,5V (1kHz, niveau de Reverb. au mini, sortie 1V). Bande passante : 10-70.000Hz 0dB, −1dB. Rapport signal/bruit (IHF, réseau A) : 104dB (sortie 2V), 98dB (sortie 1V). Alimentation : 220/240V 50-60Hz. Consommation : 30W. Dimensions (LxHxP) : 420x99x340mm. Poids : 4,6kg.

Ampli à effets spéciaux format MIDI Pioneer SPX 707

"L'effet quadri dans votre salon"

PRIX GENERAL 3804F

CADEAU : 1 CASQUE LASER

Amplificateur à effets spéciaux (effet surround). 4 modes surround : Dolby, théâtre, stade et simulation de stéréo. Synthétiseur de super graves et expanseur de dynamique. Ampli incorporé pour les effets surround (35W+35W, 8 Ohms, DIN). Impédance des enceintes acoustiques connectables : 6-16 Ohms.

CARACT. TECHN. : Puissance de sortie (1kHz, 8 Ohms, DIN) 35W+35W. Sensibilité d'entrée/impédance (entrée bande) 150MV/50KOhms. Niveau de sortie/impédance : sortie (fixe) 150MV/2.2KOhms, sortie (VRR) 1V/2,2KOhms, sortie (surround)1V/1KOhms, sortie (centre) 1V/5KOhms. Dimensions (LxHxP) 360x75x332mm. Poids 5,7kg.

Egaliseur graphique Pioneer SG 50

"l'analyseur de spectres"

PRIX GENERAL 2739F

CADEAU : 1 CASQUE LASER

Egaliseur graphique et analyseur de spectre à 10 bandes. Egalisation sur une octave : 10 commandes pour l'égalisation simultanée des 2 voies entre 32Hz et 16Khz. Analyseur de spectre à 10 bandes incorporé : les bandes affichées sont les mêmes que celles égalisées d'où un contrôle précis de l'allure de l'égalisation. Réglage du niveau d'affichage. Générateur de bruit rose et microphone d'étalonnage (CM-75M en option) pour obtenir aisément la compensation du volume d'écoute. Interrupteurs d'égalisation et d'entrée (source/bande).

CARACT. TECHN. : Gamme d'égalisation +/−10dB. Fréquences charnières 32, 64, 125, 250, 500, 1k, 2k, 4k, 8k, 16kHz. Bande passante (Line In, Tape Play) 5-100.000Hz 0dB, −3dB. Rapport signal/bruit (IHF, réseau A, sortie 2V) 116dB. Distorsion harmonique totale 0,003% (20-20.000Hz, sortie 2V). Gain 0dB. Résolution 3dB(x8). Alimentation 220/240V (commutable) 50-60Hz. Consommation 16W. Dimensions (LxHxP) 420x98x266mm. Poids 4,4kg.

Egaliseur graphique Pioneer SG 60

"égalisez vos enregistrements"

PRIX GENERAL 3390F

CADEAU : 1 CASQUE LASER



Egaliseur graphique à 12 bandes. Egalisation sur une octave : 12 commandes par voie entre 16Hz et 32Khz. Réglage des niveaux entre +/−12dB par pas de 2dB. Enregistrement égalisé : il est possible d'égaliser lors d'un enregistrement ou d'une duplication. Atténuateur d'entrée : il permet le réglage entre la valeur nominale et le zéro. Contrôle d'écoute et de duplication : ils sont prévus pour deux magnétophones. Indicateurs à diodes électroluminescentes. Bruit et distorsion très faibles.

CARACT. TECHN. : Gamme d'égalisation +/−12dB. Fréquences charnières 16, 32, 64, 125, 250, 500, 1k, 2k, 4k, 8k, 16k, 32kHz. Bande passante 10-100.000Hz 0dB, −2dB. Rapport signal/bruit (IHF, réseau A) 120dB (sortie 2V), 114dB (sortie 1V). Impédance d'entrée 50kOhms. Impédance de sortie 200 Ohms. Alimentation 220/240V (commutable) 50-60Hz. Consommation 25W. Dimensions (LxHxP) 420x131x351mm. Poids 6kg.

Egaliseur graphique Pioneer SG 90

"le 1000 pattes des fréquences"

PRIX GENERAL 3997F

CADEAU : 1 CASQUE LASER

Egaliseur graphique à 17 bandes. 17 bandes d'égalisation de 2/3 d'octave : 17 commandes par voie, entre 16Hz et 25kHz. Très faible distorsion : moins de 0,001% entre 20Hz et 20kHz (commandes en position de réponse plate). Atténuateur automatique pour la réalisation de bandes magnétiques avec fondu sonore enchaîné. Commande de niveau réglables : +/−12dB et +/−6dB pour les réglages fins. Interrupteur Normal/Image : l'image de la réponse égalisée permet la réduction automatique du bruit de la bande. Prévu pour deux magnétophones à cassette : permet l'égalisation lors de la duplication de bande.

CARACT. TECHN. : Gamme d'égalisation +/−12dB ou +/−6dB. Fréquences charnières 16, 25, 40, 63, 100, 160, 250, 400, 630, 1k, 1,6k, 2,5k, 4k, 6,3k, 10k, 16k, 25kHz. Bande passante 10-100.000Hz 0dB, −2dB. Rapport signal/bruit (IHF, réseau A) 120dB (sortie 2V), 114dB (sortie 1V). Impédance d'entrée 47kOhms. Impédance de sortie 200 Ohms. Alimentation 220/240V (commutable) 50-60Hz. Consommation 40W. Dimensions (LxHxP) 420x131x351mm. Poids 7,2kg.

Correcteur graphique 7 bandes, format Midi Pioneer GRX 505

"Corrigez vos fréquences"

PRIX GENERAL 1076F

CADEAU : 1 CASQUE LASER

Correcteur graphique 7 bandes. Egalisation des fréquences sur 7 bandes par canal (+/−10dB à 60, 150, 400, 1k, 2,4k, 6k et 15kHz). Commandes par curseur éclairées par LED. Commutateur pour écoute de bande. Commutation marche/arrêt du correcteur de fréquences. Fonction d'égalisation en mode copie de cassettes.

CARACT. TECHN. : Plage de correction +/−10dB. Fréquences centrales 7 bandes ; 60Hz, 150Hz, 400Hz, 1kHz, 2,4kHz, 6kHz, 15kHz. Distorsion harmonique totale : 0,03% (20-20.000Hz, tous contrôles linéaires, IV). Gain 0 dB. Réponse en fréquence 5-50.000Hz (0dB-3dB). Rapport signal/bruit : 106dB (IHF courtcircuité, sortie IV, tous contrôles linéaires). Dimensions (LxHxP) 360x55x336mm. Poids 2.6 kg.

Correcteur graphique Pioneer GR 470

"Il n'a rien à envier aux modèles PRO"

PRIX GENERAL 1576F

CADEAU : 1 CASQUE LASER

Correcteur graphique 7 bandes. Egalisation des fréquences sur 7 bandes par canal (+/−10dB à 60, 150, 400, 1k, 2,4k, 6k et 15kHz). Commandes par curseur éclairées par LED. Sélecteur d'enregistrement avec correction. Sélecteur de marche/arrêt du correcteur. Disponible en version argent.

CARACT. TECHN. : Plage de correction +/−10dB. Fréquences centrales 7 bandes ; 60Hz, 150Hz, 400Hz, 1kHz, 2,4kHz, 6kHz, 15kHz. Distorsion harmonique totale : 0,03% (20-20.000Hz, tous contrôles linéaires, IV). Gain 0 dB. Réponse en fréquence 5-50.000Hz (0dB-3dB). Rapport signal/bruit : 106dB (IHF courtcircuité, sortie IV, tous contrôles linéaires). Dimensions (LxHxP) 460x60x211mm. Poids 2.2 kg.

Correcteur graphique Pioneer GR 870

"La restitution de la vérité sonore"

PRIX GENERAL 1889F

CADEAU : 1 CASQUE LASER

Correcteur graphique 7 bandes/analyseur spectral. Egalisation de 7 bandes de fréquence (+/−10dB à 60Hz, 150Hz, 400Hz, 1k, 2,4k, 6k et 15kHz). Analyseur spectral (résolution de l'affichage : 3dBx8). Commandes par curseur éclairées par LED. Sélecteur d'enregistrement avec correction. Interrupteur de marche/arrêt du correcteur. Disponible en version argent.

CARACT. TECHN. : Plage de correction +/−10dB. Fréquences centrales 7 bandes ; 60Hz, 150Hz, 400Hz, 1kHz, 2,4kHz, 6kHz, 15kHz. Distorsion harmonique totale : 0,005% (20-20.000Hz, tous contrôles linéaires, IV). Gain 0 dB. Réponse en fréquence 5-100.000Hz (0dB-3dB). Rapport signal/bruit : 108dB (IHF courtcircuité, sortie IV, tous contrôles linéaires). Dimensions (LxHxP) 420x60x217mm. Poids 2.6 kg.

Expanseur dynamique Pioneer EX-9000

"Transformez vos sources analogiques en sources numériques"

PRIX GENERAL 2104F

CADEAU : 1 CASQUE LASER

Expanseur de dynamique. Expansion de la dynamique de toutes les sources pour leur donner celle des sources numériques. Réglage possible sur les 3 bandes d'expansion : graves, médium, aigus. Commandes d'effets musicaux : HARD pour les musiques à forte dynamique, SOFT pour celles à dynamique modérée. Indication fluorescente de l'expansion : bicolore et bande par bande. Réduction de bruit : il est possible de réduire le bruit de n'importe quelle source. Deux niveaux d'entrée : 0dB et −6dB. Ce dernier permet de diminuer la distorsion provoquée par un signal d'entrée trop élevé.

CARACT. TECHN. :

Dynamique (max.) : grave (50Hz) niveau d'expansion 17dB, gain montant +15dB, gain descendant −2dB ; medium (500Hz) niveau d'expansion 12dB, gain montant +7dB, gain descendant −5dB ; aigu (5kHz) niveau d'expansion 17dB, gain montant +12dB, gain descendant −5dB.

Réponse aux impulsions : temps de montée 4,7m sec. Temps de retour ; position Hard 68m sec., position Soft 2,7 sec. Tension de sortie grave (50Hz) 7,0V, médium (500Hz) 7,5V, aigu (5kHz) 5,5V. Impédance d'entrée (Line in, Tape play) 50KOhms. Impédance de sortie (1kHz) (Line out) 1KOhms. Rapport signal/bruit 98dB (sortie 1V). Gain 0dB (commandes en position mini). Alimentation 220/240V (commutable) 50-60Hz. Consommation 28W. Dimensions (LxHxP) 420x60x212mm. Poids 3,2kg.

Régénérateur de dynamique Pioneer RG-60

Redynamisez vos enregistrements

PRIX GENERAL 2890F

CADEAU : 1 CASQUE LASER

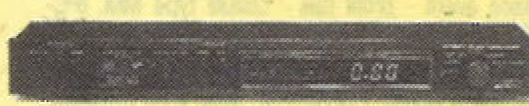
Régénérateur de dynamique. Commande de l'expansion de la dynamique : elle permet d'accroître la dynamique de 4 à 16dB par incrément de 3dB afin de lui redonner les valeurs d'origine perdues lors de l'enregistrement. Indication fluorescente du niveau de la dynamique. Réduction de bruit : il agit sur toutes les sources car, à l'inverse des réducteurs Dolby qui sont bidirectionnels et fermés, il est ouvert et unidirectionnel. Caractéristiques de tout premier ordre.

CARACT. TECHN. : Expansion dynamique 4, 7, 10, 13, 16dB. Réponse aux impulsions : temps de montée 0,3m sec. ; temps de retour 120m sec. Tension de sortie maximum : 6,5V (1kHz, DHT 0,5% RL 50kOhms, expansion dynamique 16dB). Distorsion harmonique totale : 0,05% (sortie 1V, 1kHz, expansion dynamique 16 dB). Impédance d'entrée : 50kOhms (20-20.000Hz). Impédance de sortie : 220 Ohms (1kHz). Rapport signal/bruit 116dB (sortie 6,5V), 100dB (sortie 1V). Alimentation 220/240V 50-60Hz. Consommation 10W. Dimensions (LxHxP) 420x99x336mm. Poids 4,3kg.

Horloge numérique Pioneer DT 570

"Enregistrez un concert pendant votre absence"

PRIX GENERAL 969F



Horloge numérique de programmation audio. Affichage de l'heure (24 heures). Début et fin de toute période programmée dans un intervalle de 24 heures. Durée programmable par échelons de 1 minute. Programmation sommeil en musique (1 minute/1 heure 59 minutes). Disponible version argent.

CARACT. TECHN. : affichage sur 24h. Un allumage/une extinction par période de 24h. Unité de programmation : 1 minute. Dimensions (LxHxP) 420x52x142mm. Poids : 1,7kg.

Enceintes d'appoint Pioneer SX1A

PRIX GENERAL POUR LA PAIRE 559F

Enceintes acoustiques compactes. Peuvent être accrochées au mur ou suspendues au plafond. Haut-parleurs de 8,7cm, multiséquences. Recommandées pour la restitution du son "surround".

CARACT. TECHN. : Type suspension acoustique. Tweeter 8,7cm. Impédance 16 Ohms. Bande passante 150-20.000Hz. Sensibilité (à 1M) 90dB/W. Dimensions (LxHxP) 110x108x141mm. Poids 0,97kg.

Enceintes hifi Pioneer CS 970

"Une grosse 3 voies pour les grandes puissances"

PRIX GENERAL POUR LA PAIRE 2088F

CADEAU : 1 CASQUE LASER

Enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 25cm. Système Bass Reflex type enceintes bibliothèque. 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône de 25cm, HP médium à cône de 7,7cm, HP aigu à cône de 6,6cm avec diffuseur acoustique. Circuit de protection pour le médium.

CARACT. TECHN. : Type Bass Reflex bibliothèque. HP grave 25cm cône, HP médium 7,7cm. Impédance 6 Ohms. Bande passante 35-20.000Hz. Sensibilité (à 1M) 90dB/W. Puissance musicale max. (DIN) : 150W. Fréquence de coupure : 3000Hz/9500Hz. Dimensions (LxHxP) 350x610x300mm. Poids 9,5kg.

GENERAL

10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département Hi Fi

Chaîne hifi Midi Pioneer S1100

Un rapport qualité/prix exceptionnel

PRIX GENERAL 3995F

A crédit : 695F au comptant
+18 mensualités de **219,50F**
Coût total du crédit avec assurance : **650F**
TEG 18,27 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER

S-1100

PL-X33Z (BK) : platine tourne-disque - commande sur face avant - profil bas - cellule type MM. (PC-295T).

F-X33ZL (BK) : syntoniseur - stéréo PO/GO/FM.

DC-X33Z (BK) : platine à cassette-amplificateur - grande puissance 45W (musicaux DIN) - platine à inversion automatique - mécanisme à tête pivotante correcteur graphique à 5 bandes - 5 fonctions - effet sonore stéréo large/surround.

S–202X : enceintes acoustiques - double voie - haut-parleur de grave 16 cm - peu encombrant.

Chaîne hifi Midi Pioneer S4400

La qualité du désign est à l'égal de la sonorité

PRIX GENERAL 5295F

A crédit : 1295F au comptant
+18 mensualitéq de **266,90F**
Coût total du crédit avec assurance : **804,20F**
TEG 18,24 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER

S-4400

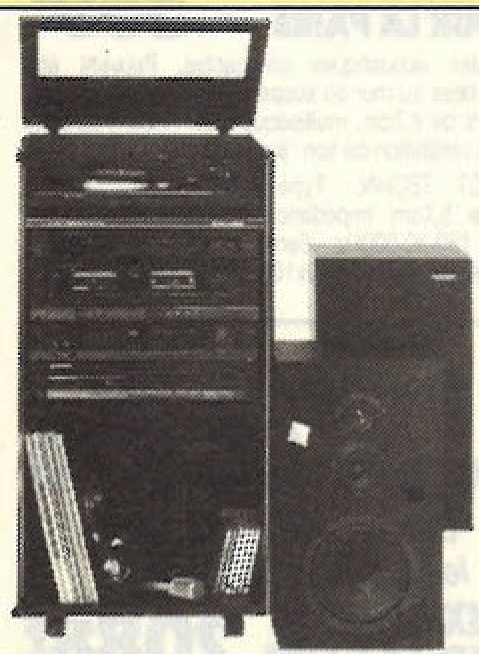
PL-X33Z (BK) : platine tourne-disque - commande sur face avant - profil bas - cellule type MM. (PC-295T).

F-X55ZL (BK) : syntoniseur numérique à synthèse de fréquence à quartz PO/GO/FM. avec 8+8 présélections.

DC-X55Z (BK) : platine à cassette-amplificateur - grande puissance 70W (musicaux DIN) - double platine à cassette avec inversion automatique - enchaînement de la lecture par relais - mécanisme à tête pivotante X 2 - correcteur graphique à 5 bandes - 5 fonctions - effet sonore stéréo large/surround.

S–202X : enceintes acoustiques - double voie - haut-parleur de grave 16 cm - enceintes -plates.

Chaîne hifi rack Pioneer TOUCAN



Le premier prix pour une excellente chaîne rack signée Pioneer

PRIX GENERAL 5395F

A crédit : 1395F au comptant
+18 mensualité de **266,90F**
Coût total du crédit avec assurance : **804,20F**
TEG 18,24 %
CADEAU : 1 casque laser

TOUCAN P

DC-555Z (BK) : platine à cassette - amplificateur grande puissance 70W (musicaux DIN) - double platine à cassette avec inversion automatique - enchaînement de la lecture par relais - mécanisme à tête pivotante X 2 - correcteur graphique à 5 bandes - 5 fonctions - effet sonore stéréo large/surround.

TX-555ZL (BK) : syntoniseur numérique à synthèse fréquence à quartz PO/GO/FM avec 8 + 8 présélections

PL-333Z (BK) : platine tourne-disque à retour automatique et entraînement par courroie - plateau 30 cm - commande sur face avant - profil bas - cellule type MM.

CS-570 (BK) : Enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 20 cm - Système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône 20 cm, HP medium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique.

Chaîne hifi Rack Pioneer COURLIS

Une chaîne équilibrée où tous les éléments se marient harmonieusement



PRIX GENERAL 5987F

A crédit : 1487F au comptant
+24 mensualités de de **236,50F**
Coût total du crédit avec assurance : **1176,00F**
TEG 18,24 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER

COURLIS

SA-570 (BK) : amplificateur intégré, 40W/canal (DIN) - copie de bandes - correction physiologique - sélecteur d'enceintes acoustiques A/B - réglages du grave et de l'aigu - indicateurs de signaux d'entrée (LED).

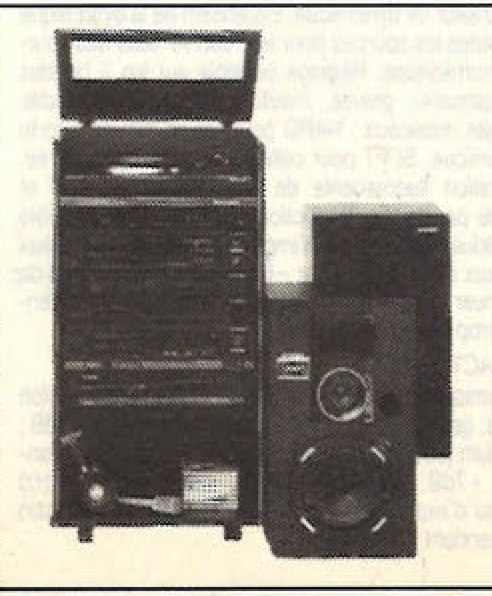
TX-970L (BK) : syntoniseur-synthétiseur digital PO/GO/FM - présélection de 8 stations en FM et de 8 stations en AM - sélecteur auto/mono pour la FM - indicateurs des stations émettant en stéréo et des émetteurs syntonisés.

CT-670 (BK) : platine à cassette stéréo - réducteur de bruit Dolby B - repérage des séquences enregistrées et fonction index - commande de l'enregistrement par touche unique - mode de veille de l'enregistrement/de la lecture, piloté par l'horloge de programmation - commandes par touches à effleurement.

PL-470 (BK) : platine tourne-disque à retour automatique et entraînement par courroie - servomoteur CC avec rotor suspendu stabilisé - bras de lecture droit - cellule MM enfichable (PC-295T)

CS-570 (BK) : enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 20 cm - système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône de 20 cm, HP medium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique.

Chaîne hifi Rack Pioneer SYBERNE



SYBERNE P

Son esthétique n'a d'égale que sa qualité musicale exceptionnelle

PRIX GENERAL 6995F

A crédit : 1995F au comptant
+24 mensualités de **263,90F**
Coût total du crédit avec assurance : **1333,60F**
TEG 18,24 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER

SYBERNE P

SA–770 (BK) : Non switching AMP™ Amplificateur intégré, 62W/canal (DIN) - circuits Non-Switching™, type II - copie de bande - correction physiologique (loudness) - sélecteur d'enceintes acoustiques A/B - réglages du grave et de l'aigu.

TX–970 (BK) : Syntoniseur-synthétiseur digital PO/GO/FM - présélections de 8 stations en FM et de 8 stations en AM - sélecteur auto/mono pour la FM - indicateurs des stations émettant en stéréo et des émetteurs syntonisés.

CT–770 (BK) : Platine à cassette stéréo - réducteur de bruit Dolby B/C - repérage des séquences enregistrées et fonction index - commande de l'enregistrement par touche unique - mode de veille de l'enregistrement/de la lecture, piloté par l'horloge de programmation - commandes par touches à effleurement.

PL–470 (BK) : Platine tourne-disque à retour automatique et entraînement par courroie - servomoteur CC avec rotor suspendu stabilisé - bras de lecture droit - cellule MM enfichable (PC–295T).

CS–770 (BK) : Enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 20 cm - système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône de 20 cm, HP medium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique.

Chaîne Midi Pioneer S6600

Pour mobiliser la puissance et le raffinement

PRIX GENERAL 7395F

A crédit : 1395F au comptant
+30 mensualités de **266,90F**
Coût total du crédit avec assurance : **804,20F**
TEG 18,24 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER

S-6600

PL-X303 (BK) : platine automatique avec entraînement à courroie - plateau 30cm - commande sur face avant - profil bas - cellule (PC-295T).

F-X303ZL (BK) : syntoniseur numérique à synthèse de fréquence à quartz - 12 présélections totalement libres - accord automatique.

DC-X303Z (BK) : Grande puissance - 45W musicaux DIN - amplificateur avec platine à cassette - 5 fonctions d'entrée (radio, tourne-disque, cassette, disque compact, vidéo/auxiliaire) - commande électrique du volume et de la balance - sortie pour casque - effet sonore (stéréo large/stéréo simulée) - minuterie - double platine à inversion automatique (enregistrement et lecture) - 12 morceaux programmables en copie et lecture - 3 modes de lecture enchaînés par relais - mécanisme à tête pivotante - enregistrement avec synchronisation du départ du lecteur de compact disc - enregistrement à vitesse rapide - Dolby B et C - repérage de musique - insertion automatique de plages de silence - compteur numérique - indicateur de niveau d'enregistrement - sélecteur automatique de type de bande.

S–202X (BK) : enceinte acoustique plate double voie - woofer 16cm - nouveau diffuseur.

Chaîne hifi Rack Pioneer MILAN

Sans doute le plus vendu des racks Pioneer

PRIX GENERAL 7495F

A crédit : 1495F au comptant
+24 mensualité de **316,60F**
Coût total du crédit avec assurance : **2004F**
TEG 18,24 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER

MILAN P

SA–970 (BK) : Non switching AMP™ Amplificateur intégré, 87W/canal (DIN) - circuits Non-Switching+M, type II - copie de bande - correction physiologique (loudness) - sélecteur d'enceintes acoustiques A/B - réglages du grave et de l'aigu.

TX–970L (BK) : syntoniseur-synthétiseur digital PO/GO/FM - présélection de 8 stations en FM et de 8 stations en AM - sélecteur auto/mono pour la FM - indicateurs des stations émettant en stéréo et des émetteurs syntonisés.

CT–670 (BK) : Platine à cassette stéréo - réducteur de bruit Dolby B* - repérage des séquences enregistrées et fonction index - commande de l'enregistrement par touche unique - mode de veille de l'enregistrement/de la lecture, piloté par l'horloge de programmation - commandes par touches à effleurement.

PL–470 (BK) : platine tourne-disque à retour automatique et entraînement par courroie - servomoteur CC avec rotor suspendu stabilisé - bras de lecture droit - cellule MM enfichable (PC–295T).

CS–970 (BK) : enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 25 cm - système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône de 25 cm, HP medium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique. Circuit de protection pou le médium.



Chaîne hifi Mini Pioneer CX-W700CD

La grande musique, partout dans la maison

PRIX GENERAL 7595F

A crédit : 1595F au comptant
+30 mensualités de **266,80F**
Coût total du crédit avec assurance : **2004F**
TEG 18,24 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER



Prévu pour le son numérique et de "format compact", le CX-W700CD vous offre le plaisir de la musique partout chez vous. C'est un appareil léger et compact que vous pourrez facilement transporter d'une pièce à l'autre : sur la table de la cuisine, sur votre table de nuit ou même sur votre bureau. Et on n'a pas lésiné sur les performances : 15,5 watts de puissance musicale DIN. Platine à cassette à double mécanisme logique avec inversion automatique fonctionnant sous pression très légère. Enregistrement à double vitesse et enchaînement de la lecture avec relais, correcteur graphique à 4 bandes, mélange d'un micro, enceintes acoustique double voie séparées, et même un lecteur de disque compact. Le PD-C7 (BK), lecteur compact de disque compact, est incorporé. Vous pouvez choisir une plage rien qu'en effleurant une touche. Le détecteur automatique de musique (AMS) vous permet de revenir au début du morceau que vous écoutez ou du suivant, le tout automatiquement. Un affichage à cristaux liquides vous indique exactement l'endroit d'écoute du disque. Enfin, pour rendre l'appareil encore plus agréable, vous pouvez détacher le PD-C7 (BK) de l'appareil principal et profiter du plaisir du son numérique, avec l'écoute au casque à l'extérieur, grace au OR-C300 en option.

Chaîne hifi Rack Pioneer TETRAS

La plus belle chaîne rack de la gamme pioneer

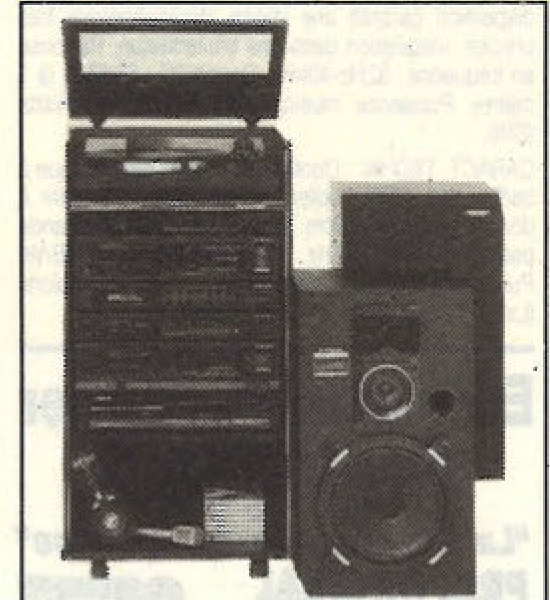
SA–970 (BK) : Non switching AMP™ Amplificateur intégré, 87W/canal (DIN) - circuits Non-Switching™, type II - copie de bande - correction physiologique (loudness) - sélecteur d'enceintes acoustiques A/B - réglages du grave et de l'aigu.

TX–1070 L(BK) : syntoniseur-synthétiseur digital PO/GO/FM - présélection de 16 stations quelconques FM/AM - recherche automatique ou manuelle des stations - indicateurs des stations émettant en stéréo et des émetteurs syntonisés.

CT–970 (BK) : platine à cassette stéréo - réducteur de bruit Dolby B/C - repérage des séquences enregistrées et fonction index - commande de l'enregistrement par touche unique - mode de veille de l'enregistrement/de la lecture, piloté par l'horloge de programmation - commandes par touches à effleurement.

PL–770 (BK) : platine tourne-disque à retour automatique et entraînement direct - Circuit de régulation à logique intégrée (PLL par quartz, servomoteur CC sans noyau avec rotor suspendu et à effet Hall – bras de lecture PG™ droit, en polymère au graphite à équilibrage direct DR1 - cellule MM enfichage (PC–295T).

CS–970 (BK) : enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 25 cm - système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône de 25 cm, HP medium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique.



TETRAS

PRIX GENERAL 8995F

A crédit : 1995F au comptant
+30 mensualité de **311,40F**
Coût total du crédit avec assurance : **2342F**
TEG : 18,24 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER

LES CASQUES PIONEER

"LES PRIX GENERAL"

SE-L22 — 259F
Type ouvert, léger, divers coloris : rouge, bleu ou blanc. 30 Ohms. Réponse en fréquence 16-22.000 Hz. Cordon de 2m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 16 g.

SE-2 — 269F
Type ouvert. Impédence 150 Ohms. Réponse en fréquence 20-20.000 Hz. Cordon de 2,5m avec fiche standard. Poids (cordon non compris) 208 g.

SE-30D (BK) — 299F
Type ouvert, léger. Impédence 40 Ohms. Réponse en fréquence 10-25.000 Hz. Cordon de 2,5m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 70g.

SE-450 — 353F
Type fermé, réglage sur cordon, finition rouge. Impédence 22 Ohms. Réponse en fréquence 20-20.000 Hz. Cordon de 2,5m avec fiche standard. Poids (cordon non compris) 280 g.

SE-L66 — 366F
Type ouvert léger. Pliable en 4 parties. Impédence 30 Ohms. Réponse en fréquence 16-22.000 Hz. Cordon de 2m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 16 g.

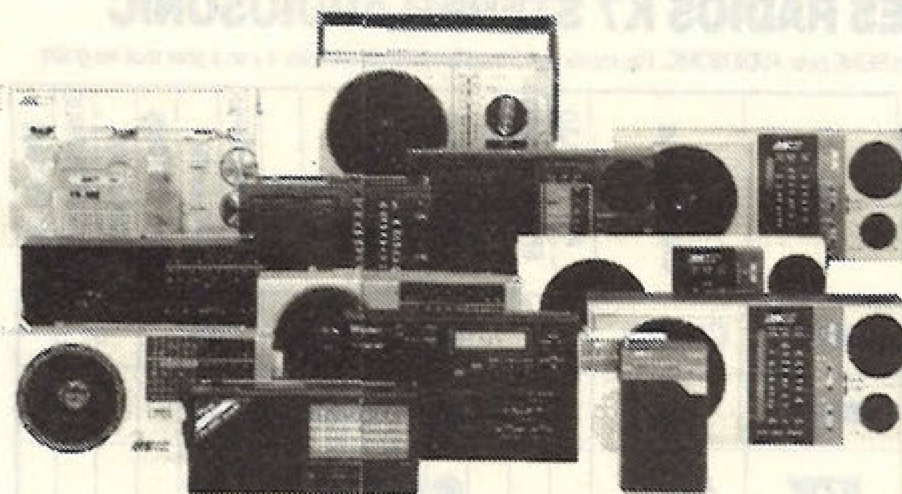
SE-50D (BK) — 439F
Type dynamique fermé. Impédence 32 Ohms. Réponse en fréquence 3-50.000 Hz. Cordon de 2,5m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 90 g.

SE-90D (BK) — 757F
Type dynamique fermé. Impédence 32 Ohms. Réponse en fréquence 3-50.000 Hz. Cordon de 3m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 135 g.

GENERAL

10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

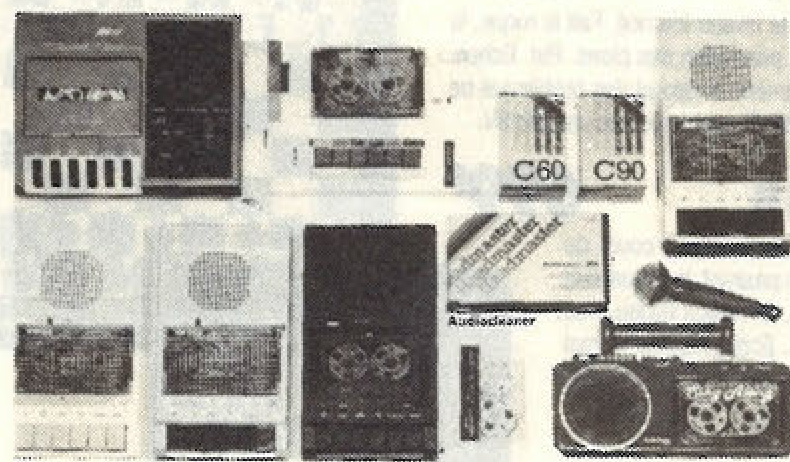
Dpt HI FI



LES TRANSISTORS AUDIOSONIC

D'un rapport qualité/prix imbattable, ils sont garantis deux ans par GENERAL. M. FRESSON, notre responsable SON sera heureux de vous faire une démonstration de leurs qualités.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	PILES	SECTEUR	PRISE CASQUE	PO	FM	FM/STEREO	GO	OC
TK 304	69F	Noir Blanc	●		●		●			
TK 301	119F	Noir	●		●	●	●		●	
TK 329	159F	Noir	●	●	●	●	●		●	
TK 341	189F	Bronze	●	●	●	●	●		●	
TK 331	199F	Champ. Noir	●	●	●	●	●		●	
TK 338	229F	Rouge Blanc Bleu	●	●	●	●	●		●	
TK 322 CB	259F		●		●		●			CB
TK 334	299F	Argent	●	●	●	●	●		●	●



LES RADIOS K7 MONO AUDIOSONIC

Présentation très moderne. Excellente musicalité et petit prix.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	GO/FM	PO/FM	PO/GO/OC/FM	2 HP	COMPTEUR	IND. PUIS. LED
TB 7860	269F	Rouge Noir Bleu Blanc	●					
TB 7891	329F	Argent		●				
TB 7883	359F	Argent			●			
TB 7893	379F	Noir			●			
TB 7840	649F	Argent				●	●	●



LES MAGNETOS K7 AUDIOSONIC

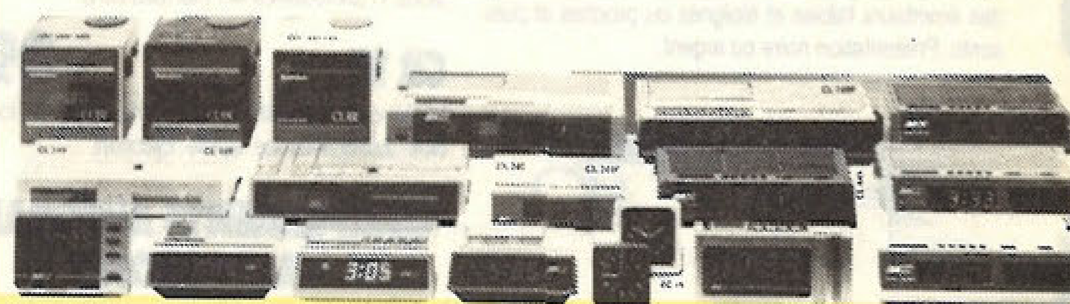
Des produits solides et sans histoire. GARANTIE 1 AN.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	PILES	SECTEUR	MICRO INCORPORE	ARRET AUTO	REGLAUTO ENREGIS	COMPTEUR	PROPECT. CHARGT
CT 171	209F	Argent	●	●	●	●	●		
SV 667 sans HP pour micro	239F	Argent	●	●		●	●	●	●
SV 670	259F	Noir Rouge	●	●		●	●	●	●
AF 52 (pocket)	269F	Noir Blanc Rouge	●	●	●	●	●	●	●
CT 125	279F	Rouge	●	●	●	●	●	●	●

LES RADIOS REVEILS AUDIOSONIC

GENERAL ne fait pas les choses à moitié ! Nous disposons d'une sélection de 10 modèles qui devraient satisfaire les plus exigeants.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	REGLAGE VOLUME	PO	FM	GO	CADRAN LUMINEUX	DISPLAY VERT	DISPLAY ROUGE	REGLAGE LUMIERE	ALARME	POUSSOIR SOMMEIL	DC BACK-UP
CL 341	149F	Rouge Argent			●	●			●		●	●	
CL 350	189F	Noir Blanc	●		●	●					●	●	●
CL 343	199F	Blanc	●	●	●	●	●				●	●	●
CL 349	219F	Argent	●	●	●	●			●		●	●	●
CL 345	239F	Blanc Argent Noir Rouge	●	●	●	●	●		●		●	●	●
CL 445	249F	Champ.	●	●	●	●	●	●			●	●	●
CL 351	249F	Noir Blanc Argent	●	●	●	●	●				●	●	●
ECR 88	249F	Argent	●	●	●	●	●				●	●	●
CL 765 + LECTEUR K7	399F	Champ.	●	●	●	●	●		●		●	●	●
CL 760 + Lect/Enreg K7	499F	Champ.	●	●	●	●	●		●		●	●	●

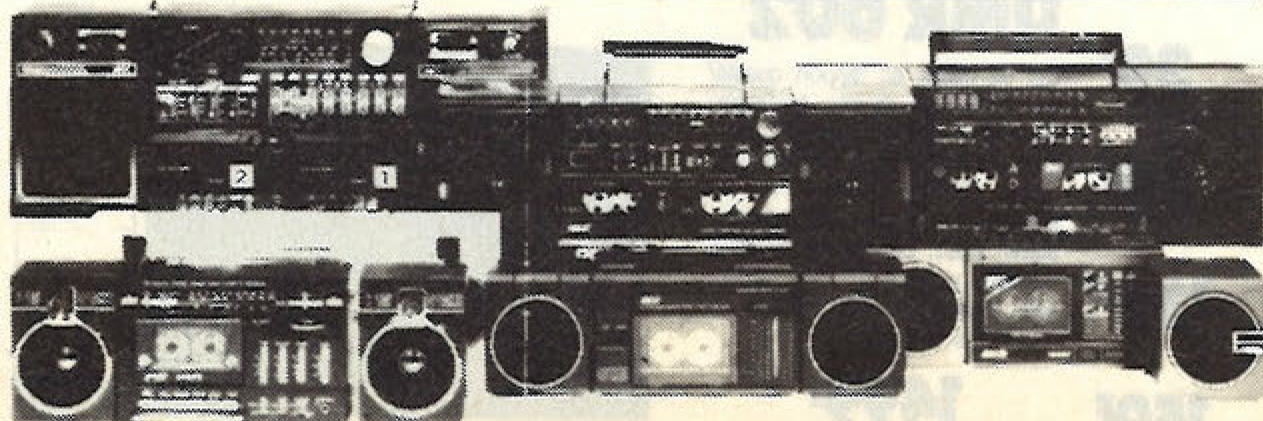




LES MINI-COMPOS STEREO AUDIOSONIC

Le stade intermédiaire entre le radio-cassette et la chaîne hihi. Caractéristique numéro un des "mini-compos" : les enceintes sont détachables. La présentation des différents modèles est particulièrement réussie.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	IND. PUIS. LED	SPATIAL STEREO	EGALISATEUR	PRISE MIC. SUP.	PO/FM STEREO	GO	OC	INTER.Mono-Stéréo	AFC sur FM	INDIC. SYNTONIS.	DOUBLE K7	LECTURE CONTINUE	DUPLIC. RAPIDE	SELECT. CHROME	SELECT. METAL	EJECTION DOUCE	COMPTEUR	INDIC.LED.ENR/LECT	INTERRUPT. PAUSE
TBS 8263	699F	Noir				●	●	●	●		●	●							●		
TBS 8230 4 HP	799F	Noir				●	●	●	●												
TBS 8800 6 HP	899F	Gris				●	●	●	●		●	●							●		
TBS 8200 4 HP	1199F	Rouge Blanc Gris		●		●	●	●	●		●	●					●	●	●	●	●
TBS 8350 6 HP	1690F	Noir	●		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●



LES BALADEURS AUDIOSONIC

"Un rapport qualité-prix imbattable... et nous offrons une garantie totale d'un an. Superbe présentation. Mécanismes de précision."

CT 133 .... **149F**
Coloris : blanc ou noir - cassette - pince ceinture - casque ultra-léger. Design superbe.

CT 134F **149F**
Coloris : blanc - cassette - casque ultra léger - Présentation classique.

CT 137 .... **169F**
Coloris : blanc - cassette - 2 prises casque - dispositif anti-pleurage. Casque ultra léger.

CT 135 .... **259F**
Coloris : argent - cassette - égaliseur 3 curseurs. Casque ultra léger.

CT 136 .... **299F**
Coloris : blanc - cassette + radio 2 gammes d'ondes (GO/FM).

CT 146 .... **349F**
Coloris : noir - cassette + radio 2 gammes d'ondes (GO/FM) - 2 enceintes + 1 poignée + casque.

CTP 830 .... **419F**
Coloris : rouge - cassette + tourne-disque. Casque ultra léger.

LES ACCESSOIRES BALADEURS

Les enceintes amplifiées

SB 18 .... **199F** la paire
2 enceintes verticales avec 2 HP - ampli intégré 2x3w avec indicateur de niveau piles - cordon casque fourni pour branchement sur n'importe quel baladeur.

SB 15 .... **189F** la paire
2 mini enceintes ampli intégré 2x3w - indicateur de niveau batterie - arrêt automatique - cordon de liaison universel pour tout type de baladeur.

VS 6 .... **269F** la paire
2 mini enceintes ampli intégré 2x3w indicateur piles - cordon liaison universel.

SB 13 .... **299F** la paire
Sac + 2 enceintes ampli intégré 2x3w - compartiment baladeurs - indicateur piles - arrêt automatique.

Les enceintes sans ampli

SB 14 2 mini enceintes **99F** la paire

SB 16 .... **149F** la paire
2 mini enceintes portefeuille

SB 17 .... **149F** la paire
2 mini enceintes téléscopiques dans un boitier.

SB 10 .... **199F** la paire
2 mini enceintes Bass Reflex. Excellent rendu des graves.

LES CASQUES BALADEURS

HP 21 Casque ultra léger **39F**

HP 25 Ecouteurs stéréo. **39F**

HP 23 Casque/réglage volume **99F**

HP 24 .... **99F**
Casque + jack hifi supplémentaire

HP 20 .... **69F**
Casque pliant avec boite cassette.

HP 19 .... **119F**
Casque pliant avec support

GENERAL

10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département Hi Fi



LES AUTORADIOS ET LECTEURS DE CASSETTES AUDIOSONIC

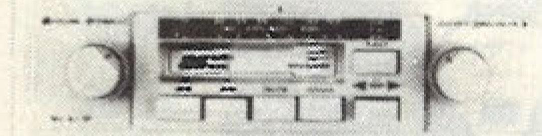
Un gamme fiable, complète et très musicale pour un prix stupéfiant

CSR 1530F — 399F
Autoradio PO/GO/FM, sans cassette, stéréo 2x7W.

CSR 1430 F — 499F
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x7W. Lecteur de cassettes stéréo. Commutation automatique de cassette en radio. Avance rapide. Tonalité progressive/Balance. Recherche au choix par commutateur des émetteurs faibles et éloignés ou proches et puissants. Présentation noire ou argent.



CSR 3530 F — 899F
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x7W. Lecteur cassette auto-reverse. Avance et retour rapides. Changement de piste automatique en fin de bande ou manuel. Voyant indicateur. Sélecteur mono/stéréo. Tonalité progressive. Balance. Présentation noire ou silver. Dimensions : 17,8x14x4,4cm. Normes DIN.



CSR 5730 F — 899F
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x18W. Lecteur cassette stéréo. Commutation automatique de cassette en radio. Avance rapide. Affichage digital de la fréquence. Eclairage de nuit du cadran et des boutons. Revient à la mise en route sur la dernière fréquence affichée. Présentation Flat Nose. Couleur noire. Tonalité progressive/Balance. Dimensions 17,8x12x4,4 cm (normes DIN).

CSR 4030F — 949F
Autoradio GO/FM stéréo avec booster et égalisateur. Puissance 2x18W. Lecteur cassette stéréo autoreverse. Suppression de bruit ASO. Interrupteur mono/stéréo. Egalisateur qui couvre 5 gammes de fréquence. Tonalité progressive/Balance. Présentation noire. Dimensions 17,8x14,5x4,4 cm (normes DIN).



CSR 4430F — 999F
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x8W. Lecteur de cassette autoreverse. Avance et retour rapides. Changement de piste automatique en fin de bande ou manuel. Affichage digital de la fréquence. Affichage heures et minutes. Tonalité progressive/Balance. Présentation noire. Dimensions 17,8x15,5x4,9cm (normes DIN).



CSR 4530F — 1499F
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x25W. Lecteur de cassette autoreverse. Avance et retour rapides. Changement de piste automatique en fin de bande ou manuel. Affichage digital de la fréquence. Mémoire. Affichage des heures et des minutes. Tonalité progressive/Balance. Présentation noire. Dimensions 17,8x15,5x4,9 cm (normes DIN).

CR 15 — 399F
Lecteur de cassette stéréo sans radio. Autoreverse. Noir. 2x5W. Avance rapide. Ejection.

COMPLEMENTS AUTORADIO AUDIOSONIC

EGALISATEUR/BOOSTER ST4 — 349F
Egalisateur booster stéréo. L'égalisateur couvre 7 gammes de fréquences ajustables. Régulateur antifading pour établir l'équilibre entre haut-parleurs avants et arrières. Indications LED pour la puissance de sortie. Puissance 2x30W. Courbe de réponse 20-20.000Hz. Dimensions 15,6x14x2,2cm.

EGALISATEUR/BOOSTER ST5 — 699F
Booster stéréo. L'égalisateur couvre 7 gammes de fréquences ajustables. Régulateur anti-fading pour établir l'équilibre entre haut-parleurs avants et arrières. Indication LED pour la puissance de sortie. Puissance 2x25W. Courbe de fréquence 20-20.000Hz. Dimensions 16x14,4x5,2cm



HAUT PARLEURS

CS 400 — 399F la paire
HP sabot. 3 voies. 30W.

CS 405 — 499F la paire
Boitier étrier, 3V. 50W.

CS 420 — 489F la paire
Boitier tweeter articulé étrier. 2V. 50W.

CS 425 — 589F la paire
Boitier tweeter articulé étrier. 3V. 60W.

CS 435 — 289F la paire
Mini boitier tweeter. 30W.

CS 439 — 169F la paire
HP encastrable. Diam. 100. 40W

CS 441 — 349F la paire
HP encastrable. Diam. 130. 3 voies, normalisé, 30W.

CS 442 — 159F la paire
HP encastrable. Diam. 130. 2 voies. 20W.

CS 444 — 159F la paire
HP encastrable 9x15. 2 voies. 20W.

CS 446F — 149F la paire
Hp encastrable. Diam. 130. 2 voies. 20W.

CS 447 — 199F la paire
HP encastrable. Diam. 130. 2 voies. 40W.

CS 455 — 279F la paire
HP sabot. 2 voies. 30W.

CS 460 — 249F la paire
Mini boitier bicone. 30W.

CS 470 — 299F la paire
Boitier convertible. 3 voies. 30W.



CS 471 — 299F la paire
Boitier. 3 voies. 60W

CS 476 — 249F la paire
Boitier. 2 voies. 40W.

CS 475 — 249F la paire
Boitier. 2 voies. 30W.

CS 809 — 99F la paire
HP boitier simple. 8W

ANTENNES AUTO

X 4110 — 39F
Antenne d'aile

X 430 — 69F
Antenne caoutchouc

X 740 — 139F
Antenne électronique avec préampli

X 5100 — 159F
Antenne électrique semi-automatique.

LES RADIOS K7 STEREO AUDIOSONIC

La catégorie REINE pour AUDIOSONIC. Pas moins de 15 modèles bien différenciés. Il y en a pour tous les goûts.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	IND. PUIS. LED	SPATIAL STEREO	EGALISEUR	PRISE MIC. SUP.	PRISE HP SUP.	PO/FM STEREO	GO	OC	INTER.Mono-Stéréo	AFC sur FM	INDIC. SYNTONIS.	DOUBLE K7	LECTURE CONTINUE	AUTO REVERSE
TBS 4230	499F	Champ.				●		●	●			●				
TBS 3710	539F	Noir				●	●	●	●			●				
TBS 2230	579F	Argent				●	●	●	●			●				
TBS 2310 4 HP	599F	Noir Or				●	●	●	●		●	●				
TBS 3830	699F	Argent	●			●	●	●	●		●	●				
TBS 2830 4 HP	739F	Rouge Bleu Blanc		●		●	●	●	●		●	●				
TBS 3810	719F	Noir				●	●	●	●	●	●	●				
TBS 9110	791F	Argent				●	●	●	●			●		●		
TBS 3820	899F	Noir				●	●	●	●	●						
TBS 2950	899F	Argent				●	●	●	●							●
TBS 9310 4 HP	999F	Noir				●	●	●	●	●		●		●		
TBS 9220 2x5W	1149F	Argent	●			●	●	●	●					●		
TBS 9900 4 HP	1399F		●	●		●	●	●	●		●	●	●	●	●	

LES JEUX D'ECHECS MULTITECH

CHESSMAN I — 359F
8 niveaux de jeu (même niveau tournoi). Fait le roque, la prise en passant et la promotion des pions. Pat. Echec. Echet et mat annoncement. Il résoud des problèmes de mat en 3 coups. Portatif. Fonctionne avec une pile 9V.

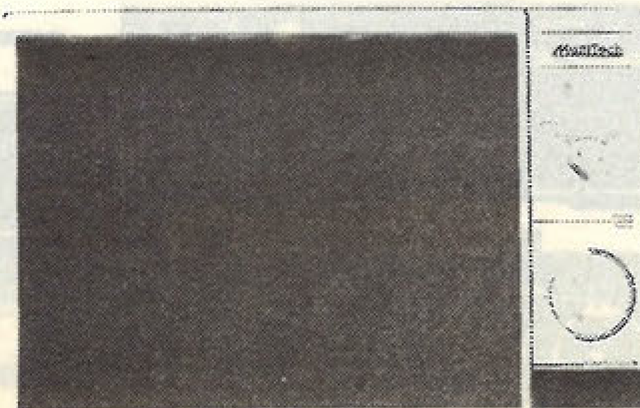
CHESSMAN II — 699F
Permet de changer de niveau en cours de jeu. Permet la prise en passant, le roque et la promotion des pièces. 8 niveaux de jeu avec 1 niveau tournoi. Pat. Echec. Echec et mat annoncement. Résoud des mats en 2 coups. 6 piles de 1,5V.

CC 009 — 999F
Jeu d'echec électronique de sac. 16 niveaux de jeux. Large éventail d'ouvertures en mémoire. Vérification de position. Possibilité de revenir en arrière. Refuse les coups interdits. Résoud des mats en 4 coups.

CC 006 — 1495F
Présentation luxueuse. 12 niveaux de jeu. Possibilité de changer de niveau en cours de partie. Large choix d'ouvertures en mémoire. Résoud les mat en 4 coups.

FOUR MICRO ONDES MULTITECH DMR 602

Qui dit mieux en rapport qualité/prix ? Cuisson rapide : puissance de sortie 500W. Décongélation : puissance de sortie 200W. Minuteur 35mn. Plateau tournant. Volume intérieur 18 litres. Consommation 980W. 220V. Dimensions intérieures : 300 x 298 x 202 mm. Dimensions extérieures : 462 x 328 x 309 mm. Poids 17 kg.



1499F

Départements CB LOCATION SON

LOCATION COURTE DURÉE DE MATÉRIEL VIDEO - HI FI - INFORMATIQUE

(Pour des durées plus longues, nous consulter)
Un chèque de caution NON ENCAISSÉ et une quittance sont demandés pour toute location
(Téléphoner à Dominique si vous souhaitez une réservation)

	LA JOURNEE	LE WEEK-END (vend.16h/lun.12h)
MICRO		
Micro AMSTRAD CPC 464 Mono ... F	250 F	
Micro AMSTRAD CPC 464 couleur	200 F	300 F
Micro AMSTRAD PCW 8256	300 F	500 F
Micro AMSTRAD PCW 8512	500 F	800 F
Micro AMSTRAD PC 1512 DD Couleur (selon disponib.)	500 F	800 F
Imprimante EPSON L X 80	150 F	250 F
Imprimante AMSTRAD DMP 2000	120 F	200 F
Imprimante AMSTRAD DMP 3000	140 F	240 F
VIDEO		
Magnétoscope VHS salon	200 F	300 F
Magnétoscope VHS portable	300 F	500 F
Caméra VHS couleur	200 F	300 F
TV couleur 36 cm SECAM	100 F	180 F
TV couleur 54 cm SECAM	150 F	250 F
TV couleur 36 cm PAL SECAM	150 F	250 F
TV couleur 54 cm PAL SECAM	200 F	300 F
HI FI		
Ampli 2 X 50 W.	100 F	180 F
Platine-Disque	100 F	180 F
Tuner	100 F	180 F
Platine K7	150 F	200 F
Régie Disco 2 TD + Ampli + Mixage 2 X 150 W.	800 F	1300 F
Table de mixage 6 voies	150 F	250 F
Enceintes Hifi 50 W. la paire	100 F	180 F
Enceintes Sono 150 W. la paire	300 F	500 F

DÉPARTEMENT CB

Marcel, notre spécialiste CB est à votre disposition. Il assure lui même le service après vente. Nous avons sélectionné pour vous des produits de qualité à des prix GENERAL.

POSTES EMETTEURS RECEPTEURS

Tagra Orly AM-FM	650 F	Superstar 360 AM-FM-BLU	1995 F
Tagra Océanic AM-FM	950 F	Président Grant AM-FM-BLU	1890 F
Midland 4001 AM-FM	990 F	Président Jackson AM-FM-BLU	2390 F
Président Taylor AM-FM	690 F	Rama 40 Multimode II AM-FM-BLU	1590 F
Président François AM-FM	790 F	Portable Président AM-FM	990 F
Président PC 43 AM + VHF	1490 F	Portable Président PC 9 AM + BP10	1290 F
Président Valeryan FM	890 F	Belcom LS 102 X VFOAM-FM-BLU	4990 F
Président JFK AM-FM	1490 F	Tristar 848 AM-FM-BLU	2490 F
Président Jack AM-FM-BLU	1490 F		

2 SUPER MACHINES CHEZ TAGRA :

TAGRA POCKET 40 canaux **1590F**
Le nouveau portable 27 MHZ - AM-FM
Homologué PTT NR 86004 CB

ULTRA PERFORMANT grâce à une technique d'avant-garde et une conception utilisée en radio amateur.
Affichage par LED
Sélection des canaux par touches
Boîtier accus détachable
Antenne télescopique
Prises HP, micro et aliment. extérieures

Le kit TAGRA Orly "Prêt à moduler"

Dans un même emballage, vous trouverez tout le nécessaire pour vous mettre en fréquence.
a) un TAGRA ORLY, qui est sans doute le plus vendu des postes CB en France (40 canaux -AM-FM)
b) une antenne TAGRA DV 27 X N
c) un tos mètre pour régler l'intensité de votre antenne
d) une embase gouttière et tous les cordons coaxiaux. Les prises PL sont toutes soudées et il n'y a plus qu'à brancher.

999F

ACCESSOIRES POUR LA C B

ANTENNES DE BASE	
MK1 1/2 onde raccourcie	268 F
MK2 5/8 raccourcie	268 F
Mini GP 1/4 onde	150 F
Tagra GP27BR courte	120 F
Tagra GP27 1/2	225 F
Tagra GP27 5/8	298 F
Tagra F2 1/2 4 Rad.	488 F
Tagra F3 5/8 3 Rad.	590 F
Tagra F4 5/8 4 Rad.	647 F
ANTENNES DIRECTIVES	
AH O3 Beam 3 éléments	488 F
AH 04 Beam 4 éléments	587 F
AH 05 Beam 5 éléments	648 F
BT 122 Cubicale Quad	1195 F
RT 50 Moteur 50 kg	527 F

ANTENNES MOBILES 27 Mhz	
Tagra Spectrum II R	148 F
Tagra B27 1/4	195 F
Tagra HN 65 Minilog	95 F
Tagra HN 90 log	90 F
Tagra HN 150 log	115 F
Tagra DV 27 HN 5/8	98 F
Tagra DV 27 XN 1/4	110 F
Tagra DV 27 RVH	135 F
Tagra DV 27 DCH Camion	198 F
Tagra K 120	217 F
Tagra RML 120	120 F
Tagra RML 145	130 F
Tagra RML 180	177 F
Tagra ML 145	275 F
Tagra 1/4 onde inox	248 F
Gamma 120 R	157 F
Magnum K 220	248 F
ML 145	237 F
Tagra RMLA	158 F
MS 145 brin acier	188 F

APPAREILS DE MESURES	
Mini tos	89 F
TOS 102	115 F
TOS 201	218 F
TOS 202	295 F
TOS 178	345 F
TOS 500	347 F
TOS 700 (Pro) 2/500 Mhz	1150 F
TM 100	295 F
TM 1000	490 F
C45 fréquencemètre	540 F
C50 fréquencemètre	775 F
LT 101 Multimètre	99 F

ADAPTATEURS D'IMPEDANCE	
M 27 Matcher 500 W	160 F
MM 27 Matcher 100 W	85 F
BRL 15 B 100 W	85 F
DX 27 compl. radio/CB	95 F
CABLES ET CORDONS	
Cordon spirale micro	30 F
Cordon PL/PL	20 F
Cordon alimentation	20 F
Cordon détrompeur	15 F
Câble 450 M + PL	35 F
Coaxial 6 mm	3 F le m.
Coaxial 6 mm K X 15	6 F le m.
Coaxial 9 mm	7 F le m.
Coaxial 9 mm blindé	10 F le m.
Coaxial RG 213 E	12 F le m.
Coaxial RG 213 K X 15	15 F le m.

AMPLI ET PREAMPLI	
GL 25 25 W	188 F
B 50 50 W	290 F
ML 80 80 W	490 F
B 150 150 W	457 F
B 299 300 W	940 F
B 300 P 300 W/préam.	1240 F
BV 131 150/300 W Tube	887 F
BV 132 150/300 W Trans.	887 F
P 27/1	198 F
P 27/M	168 F
REDUCTEURS-FILTRES	
RP6 Atténuateur	212 F
NFS 1000 Kit Deparasit.	85 F
MICRO MOBILES ET ECHO	
Micro Standard	80 F
DM 510	100 F
EC 2018 Echo Pro	449 F
EC 980	527 F
Support Micro	10 F

MICRO DE BASE	
MB + 4	378 F
MB + 5	480 F
TW 232	390 F
AC 700	420 F
DX 344 Piezo	297 F
PA 100	290 F
EB 2010	690 F
P. ADRESS et H. PARLEURS	
PA 8 W	85 F
PA 15 W	148 F
PA 20 W	165 F
PA 25 W	195 F
PA 30 W	225 F

LECTEUR COMPACT DISC BUDGET GENERAL
MULTITECH CD 140

LE CD 140 complet avec son cordon de liaison, prêt à l'emploi
1895F
A crédit CETELEM
295F au comptant + 6 mensualités de **282,90F** - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 117,80F

A) HISTORIQUE
Le CD 140 est le milieu de gamme de MULTITECH dans le domaine des compacts discs. Bénéficiant d'une construction japonaise, il est bien sûr garanti 2 ans par nos soins.

B) PRESENTATION ET DISPOSITION DES COMMANDES
Le CD 140 se présente sous la forme d'un coffret noir avec une facade noir satiné. La changement du compact disc se fait au moyen d'un tiroir extractible automatiquement.

A droite de ce tiroir, nous trouvons les commandes suivantes :
1 - Interrupteur d'alimentation (POWER). Enfoncer pour mettre l'appareil en marche. Enfoncer à nouveau pour couper l'alimentation.
2 - Logement du disque. Il est destiné à recevoir un disque compact.
3 - Témoin mémoire. Il s'allume pendant que la fonction mémoire est active.
4 - Témoin de lecture répétée (ONE REPEAT) d'une portion. Il s'allume pendant que la fonction est active.
5 - Témoin de lecture de toutes les sélections (ALL REPEAT). Il s'allume pendant que la fonction est active.
6 - Témoin "A B" pour répéter (REPEAT). Il s'allume pendant que la fonction A B répétition est active.
7 - Affichage métrique (MUSIC) et horaire (TIME). Après avoir placé le disque dans le logement, l'affichage indique le numéro total de lecture.
Pendant la lecture de chaque sélection, l'affichage indique la durée écoulée en appuyant sur la touche ELAPSE TIME/MUSIC NO.
8 - Témoin lecture/pause (PLAY/PAUSE). Il s'allume pendant que la fonction de lecture est active et il clignote pendant que la fonction de pause est active.
9 - Témoin d'alimentation (POWER). Il s'allume pendant que l'appareil est sous tension.
10 - Touche lecture/pause (PLAY/PAUSE). Presser cette touche pour enclencher la lecture du disque. Presser cette touche pour arrêter la lecture. Presser cette touche pendant la pause pour recommencer la lecture.
11 - Touche arrêt (STOP). Presser cette touche pour arrêter la lecture.
12 - Touche pour recherche en marche avant à vitesse rapide (FORWARD). Une poussée maintenue sur cette touche enclenche la recherche en marche avant à vitesse rapide.
13 - Touche pour recherche en marche arrière (BACKWARD). Une poussée maintenue sur cette touche enclenche la recherche en marche arrière.
14 - Touche de détecteur de musique (MUSIC SEARCH).
15 - Touche de lecture répétée/mémoire (REPEAT/MEMORY). La poussée sélectionne le mode désiré. Mémoire ou répétition d'une portion A B ou de toutes les sélections.
16 - Effacer la programmation (MEMORY CANCEL). Cette touche efface la sélection programmée en mémoire avant par les touches (14). Et pour annuler le mode de lecture répétée A B appuyer sur la touche CANCEL.
17 - Touche de programmation (MEMORY STORE). Cette touche mémorise la sélection choisie par les touches (14). Et pour programmer une portion on mémorise par la touche A-B.
18 - Touche de sélection d'affichage (ELAPSE TIME/MUSIC NO.). En appuyant sur cette touche on sélectionne le mode d'affichage désiré, l'horaire de lecture du numéro de musique.
19 - Touche pour ouvrir/fermer le logement (OPEN/CLOSE). Presser cette touche pour ouvrir. Presser à nouveau pour fermer. Note : on peut fermer le logement en le poussant légèrement.
20 - Sortie de ligne (LINE OUT). Ce cordon est raccordé aux prises CD ou AUX d'un amplificateur.
21 - Cordon d'alimentation. Raccorder à une prise secteur AC de votre amplificateur ou murale.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
19 18 17 16 15 14 13 12 11

SON INSTALLATION ET SON UTILISATION

Lecture de disques
1) Enclencher l'interrupteur POWER. Le témoin s'allume.
2) Appuyer sur la touche OPEN/CLOSE pour ouvrir le logement du disque. Placer un disque dans le logement en orientant l'étiquette vers le haut.
3) Fermer
4) La lecture commence au début de la première sélection. Après le disque s'arrête.
5) L'indicateur MUSIC NO. indique le no. des sélections enregistrées sur le disque.
6) En appuyant sur la touche PLAY/PAUSE la lecture commence automatiquement au début de la première sélection. Le témoin play s'allume et l'indicateur MUSIC NO. indique NO 1.
7) Si vous désirez le ELAPSE TIME, appuyer sur la touche du sélecteur d'affichage (ELAPSE TIME/MUSIC NO). Appuyer à nouveau pour recevoir le mode du numéro de musique.
8) Appuyer à nouveau sur la touche PLAY/PAUSE pour le mode de pause. Le témoin play clignotera.
9) Le disque s'arrête automatiquement à la fin de la dernière sélection. L'affichage indique "Ed".
10) Appuyer sur la touche STOP, l'affichage indique no. 1, après arrêter.

Lecture avec mémoire (random access)
1) Enclencher l'interrupteur POWER.
2) Appuyer sur la touche OPEN/CLOSE pour ouvrir le logement du disque. Placer un disque dans le logement en orientant l'étiquette vers le haut et fermer.
3) Appuyer le sélecteur REPEAT/MEMORY sur le mode memory. Le témoin MEMORY s'allume. Note : on use le mode MEMORY si le lecteur se trouve au mode STOP.
4) Sélectionner le numéro de la sélection désirée (voir fig. 3).

Fig. 3

5) Appuyer sur la touche STORE et la première sélection est programmée dans le mémoire (la partie droite de l'affichage indique 1). Voir fig. 4.
6) Sélectionner la prochaine sélection.
7) Appuyer sur la touche STORE. La deuxième sélection est mémorisée (la partie droite de l'affichage montre 2) (voir fig. 5).

4 5

8) Continuer jusqu'a ce que toutes les sélections désirées soient programmées pour la lecture (en total 16).
Note : pendant la programmation, des numéros quelconques peuvent être sélectionnés (par exemple, 5, 3, 8, 2) et la lecture sera effectuée selon cette programmation (5, 3, 8, 2).
9) Appuyer sur la touche PLAY/PAUSE et la lecture commence selon les programmations de sélection.

Contrôler ou changer les programmes
1) Mettre le lecteur au mode STOP.
2) Appuyer sur la touche STOP et contrôler le numéro sélectionné programmé.
Note : si vous désirez contrôler encore une fois le numéro programmé, vous appuyez sur la touche STOP et appuyez sur STORE pour contrôler la sélection.
3) Continuez à appuyer sur la touche STORE jusqu'à 16.
4) Si vous voulez changer le PROGRAMME, sélectionnez le numéro à effacer et appuyez sur la touche CANCEL (voir fig. 6). La sélection est effacée (voir fig. 7). Le numéro de musique va clignoter. Après, sélectionner la nouvelle sélection et appuyer sur la touche STORE.

6 7

Remarques :
(1) Appuyez sur la touche PLAY/PAUSE et la lecture est normale.
(2) La lecture avec mémoire sera effectuée sans arrêt des numéros sélectionnés programmés.
(3) Recherche d'une sélection (MUSIC SEARCH). Pendant la lecture avec mémoire appuyer sur les touches (14) pour passer des programmes.

Effacer le programme
On efface le programme complet en usant la touche REPEAT/MEMORY ou la touche OPEN/CLOSE pour ouvrir le logement.

Répétition d'une seule sélection
1) Enfoncer la touche POWER et appuyer sur la touche OPEN/CLOSE et placer un disque. Fermer le logement.
2) Appuyer sur la touche REPEAT/MEMORY pour sélectionner le mode ONE repeat (répétition) (voir fig. 8).
3) Sélectionner le numéro désiré.
4) Appuyer sur la touche PLAY.
5 La sélection est répètée jusqu'à ce que la touche Stop soit pressée.

ALL REPEAT (répétition du disque dans son intégralité)
1) Appuyer sur la touche REPEAT pour sélectionner ALL.
2) Appuyer sur la touche PLAY. Lorsque le lecteur arrive à la fin de la dernière sélection, il revient automatiquement au début de la première et la lecture recommence. Pour arrêter presser la touche STOP.

REPETITION d'une portion délimitée par deux points
1) Pour la lecture en répétant une portion délimitée par deux points.
2) Appuyer sur la touche REPEAT/MEMORY pour sélectionner le mode A-B et le témoin A-B clignote plus vite.
3) Appuyer sur la touche PLAY, déterminer le point à partir duquel on désire lancer ultérieurement la lecture, puis appuyer sur la touche STORE. Le témoin A-B clignote lentement (voir fig. 9).
4) Déterminer la fin de la lecture point B et appuyer sur la touche STORE. Le témoin A-B arrêtera de clignoter.
5) Le lecteur reviendra au point A et commencera la lecture.
6) Pour effacer cette répétition A-B, appuyer sur la touche CANCEL.
7) Effacer complètement cette répétition A-B. Appuyer sur la touche REPEAT/MEMORY ou appuyer sur la touche OPEN/CLOSE. Le témoin A-B s'éteint et la lecture normale est actionnée.

Dépannage
Avant de consulter le service après-vente MULTITECH le plus proche nous vous prions de contrôler les points suivants :

Le disque ne tourne pas
1. Le cordon d'alimentation est bien branché ?
2. L'interrupteur POWER est enclenché ?
3. Le logement est bien placé ?
4. Le disque est correctement inséré avec l'étiquette vers le haut ?

Le disque tourne mais on n'entend rien
1. Contrôler les raccordements entre le lecteur, l'amplificateur et les haut-parleurs.
2. L'interrupteur POWER de l'amplificateur est enclenché ?
3. Contrôler la position du volume de votre amplificateur.
4. La position du sélecteur de l'amplificateur est sur CD ou sur la position à laquelle le CD-140 est connecté ?

NOTRE OPINION
Le CD 140 est particulièrement attrayant grace à son confort d'utilisation dû a ses possibilités de mémorisation. Proposé à un prix particulièrement competitif. Il est literralement pris d'assaut par nos clients et amis. Dépéchez-vous si vous souhaitez bénéficier rapidement de cette bonne affaire.

E) CARACTERISTIQUES TECHNIQUES
Alimentation 220V 50 Hz
Tension de sortie 2V/100 % Modulation
Distortion harmonique 0,001 % par 1 kHz
Courbe de reponse 20-20 000Hz 0,5db
Diaphonie 90dB par 1kHz
Rapport signal-bruit 90 dB
Dynamique 90 dB
Dimensions (LxHxP) 350x85x300mm

GENERAL

10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département Compact Disc Laser

CLASSIQUE

AMARYLLIS CON
Italian Madrigals
1 CD - PCD822 ..... 103 F

BACH
Harpsichord Recital
1 CD - OCD817 ..... 103 F
Concertos violons 1 & 2
1 CD J. Laredo - PCD808 ..... 103 F
Messe en Si Mineur
2 CD Neville Marriner - 4164152 ..... 278 F
Messe en Si Mineur
2 CD N Harnoncourt - 835019 ..... 315 F

BARTOK
Concertos pour piano 1 & 2
1 CD Pollini/Abbado - 4153712 ..... 139 F

BEETHOVEN
Symphonie Nx 9
1CD Maazel - 76999 ..... 142 F
Sonates pour piano et violon
2 CD - 39680 ..... 243 F
Concertos piano 3 et 4
1 CD Haitink - 39814 ..... 142 F
Trios avec piano Nx 3, 4, 5, 6 trio
1 CD - 3757421 ..... 163 F
Symphonie Nx 5
1 CD PAITA - 781 ..... 142 F

BERG - BARTOK
Concerto violon - Concerto violon
1 CD Solti - 4118042 ..... 121 F

BERLIOZ
Requiem
2 CD sir Colin Davis - 4162832 ..... 278 F

BERWALD FRANZ
Les Quatre Symphonies
2 CD Neeme Jarvi - 4155022 ..... 278 F

BIZET
L'Arlésienne suite Nx1
1 CD von Karajan - 4151062 ..... 139 F
Œuvre Intégrale pour piano
2 CD - 278776 ..... 290 F

BRAHMS
Symphonie Nx2
1 CD Walter Bruno - 42021 ..... 142 F
Les 4 Symphonies & Ouvertures
1 CD Solti G. - 4144582 ..... 139 F
Un requiem Allemand
2 CD sir G. Solti - 4146272 ..... 139 F
Les 4 Symphonies & Ouvertures
1 CD Solti G. - 4144582 ..... 139 F

BRITTEN
Peter Grimes
3 CD Benjamen Britten - 4145772 ..... 417 F

BRUCKNER
Symphonie Nx 8
2 CD Guilini CM - 4151242 ..... 272 F
Symphonie Nx 9
1 CD Herbert von Karajan - 4190832 ..... 139 F
Maria Callas - Airs d'Opéras 54 55
7472822 ..... 149 F

CANTELOUBE
Chants d'Auvergne Vol 1
1 CD Tate - 4100042 ..... 139 F

CHAUSSON
Trio pour piano violoncelle
1 CD - 4111412 ..... 139 F
Concert pour violon piano et quatuor
1 CD - 901135 ..... 142 F

CHOPIN
Préludes - 1 CD - 4137962 ..... 139 F
13 nocturnes - 1 CD - 4151172 ..... 132 F
Les dix Mazurkas - 1 CD - 4134492 ..... 139 F

CORELLI
Concertos pour la nuit de Noël
1 CD HOGWOOD - 4101792 ..... 132 F

DEBUSSY
Préludes Vol 1 - 1 CD 4134502 ..... 139 F
Nocturnes Nx 1 & 3 Nuages, Fête
1 CD Haitink - 4100232 ..... 139 F

DOMINGO PLACIDO
Airs et duos - 1 CD - RE87020 ..... 147 F

DVORAK
Symphonie Nx 9
1 CD Karajan Hv - 4155092 ..... 139 F
Symphonie Nx 7 (en D Mineur OP 70)
1 CD Neumann V. C377067 ..... 163 F

ELGAR
Enigma Variations, Pomp and Circ
1 CD Bernstein L. 4134902 ..... 132 F

FALLA (de)
Nuits dans les jardins d'Espagne
1 CD de Burgos - 4102892 ..... 139 F

FAURE
Pelleas & Melisande, Masques et
1 CD Marriner - 4105522 ..... 139 F

GERSHWIN
Porgy & Bess
3 CD Lorin Maazel - 4145592 ..... 417 F
The 1920s the 1930s
1 CD Tilson Thomas - 39699 ..... 142 F

GOUNOD
Chants sacrés - 1 CD Gibson - 4000192 ..... 139 F

GRIEG
Peer Gynt - 1 CD Edo de Waart - 4110382 . 139 F

HAENDEL
Te Deum Jubilate
1 CD Simon Preston - 4144132 ..... 139 F
Musique pour les feux d'artifice
1 CD Marriner - 4145962 ..... 139 F

HAYDN
Symphonies Nx 44 et Nx 77
1 CD - 4153652 ..... 139 F
Symphonies 94 La Surprise et 100
1 CD sir Solti G. 4118972 ..... 139 F

JANACEK
Jenufa
2 CD sir Mackerras CH. 4144832 ..... 272 F

KODALY
Le Paon, danses et Galanta, danses
1 CD sir Lehel G. - 122522 ..... 145 F

LALO BERLIOZ
Symp. Espagnole OP 21 Reverie et
1 CD Barenboim - 4000322 ..... 139 F

LEHAR FRANZ
La Veuve Joyeuse
2 CD Von Matacic - 7471788 ..... 299 F

LISZT
Liebestraum Mephisto valse Nx 1.
1 CD - 4102572 ..... 139 F
Les préludes, danse macabre, fan
1 CD Jean-Claude Casa - CD16516 ..... 118 F
Années de pèlerinage, Italie
1 CD - 4101612 ..... 132 F

MAGNARD ALBER
Symphonie Nx 4 OP 21 Chants funèbres
1 CD Michel Plasson - 1731842 ..... 149 F

MAHLER
Symphonie Nx4
1 CD Bernard Haitink - 4121192 ..... 139 F
Symphonie Nx 1, TITAN
1 CD Léonard Bernstein MK 42194 ..... 142 F
3e symphonie
2 CD sir Solti G. 4142682 ..... 272 F

MENDELSSOHN
Psaumes 42-95-115
1 CD Michel Corboz - 88120 ..... 149 F
Le Songe d'une Nuit d'Été
1 CD Marriner N. 4111062 ..... 139 F

MONTEVERDI
Quatrième livre de Madrigals
1 CD Anthony Rooley - 4141482 ..... 139 F

MOZART
La Flûte Enchantée
3 CD Sir George Solti - 4145682 ..... 397 F
Symphonies Nx 31 Parisienne et N
1 CD Harnoncourt N. - 842817 ..... 176 F
Requiem - 1 CD Corboz - CD88157 ..... 147 F
Concertos pour piano Nx 12K 414E
1 CD Rolla J. - 124722 ..... 145 F
Airs d'Opéra
1 CD Sir Colin Davis 4111482 ..... 139 F
Airs de concert
1 CD Kiri Te Kanawa - 4117132 ..... 139 F

MOUSSORGSKY
Tableau d'une exposition
1 CD Ansermet - 4141392 ..... 139 F

NIELSEN
Symphonie Nx 4
1 CD Salonen - 42093 ..... 142 F

OFFENBACH
Ouvertures : La Vie Parisienne
1 CD Marriner N. - 4114762 ..... 139 F
La Belle Hélène
2 CD Michel Plasson - 2701718 ..... 299 F

PAVAROTTI Luciano
Chansons Napolitaines favorites
1 CD - 4100152 ..... 125 F
Greatest Hits - 2 CD - 4170112 ..... 289 F

PRESTON SIMON
Musique ancienne pour orgue
1 CD T. Pinnock - 4156752 ..... 139 F

PROKOFIEV
Concerto pour piano + Concerto
1 CD Abbado Cl. 4150622 ..... 139 F
Pierre et le Loup
1 CD Karl Boehm - 4153522 ..... 139 F

PUCCINI
La Tosca - 2 CD von Karajan - 4138152 ..... 243 F
La Bohème - 2 CD Solti - 880371 ..... 294 F

RACHMANINOV
L'île des morts danses symphoniq.
1 CD Ashkenazy V. 4101242 ..... 139 F

RAVEL
Le Bolero - 1 CD - 4100102 ..... 132 F
L'éventail de Jeanne -
1 CD Geoffroy Simon - 8356 ..... 178 F

ROSSINI
Le Barbier de Séville
3 CD Marriner N. 4110582 ..... 417 F

SAINT SAENS
Concerto pour piano OP22-44
1 CD Alain Lombard - 88002 ..... 149 F

SATIE
Satie insolite - 1 CD - 278805 ..... 145 F

SCHUBERT
Intégrale des trios avec piano
2 CD - 4126202 ..... 278 F
La Jeune Fille et la Mort
1 CD - 4100242 ..... 139 F

SCHUMAN R.
Symphonies Nx 1 & 9
2 CD Haitink - 4161262 ..... 278 F
Amours poête OP 48, Liederkreis O
1 CD - 4151902 ..... 132 F

CHOSTAKOVITCH
Les 4 symphonies
2 CD HAITINK - 4161262 ..... 278 F
Symphonies Nx 8
1 CD Haitink B - 4116162 ..... 139 F

SIBELIUS
Symphonie Nx 4
1 CD Vladimir Ashkenazy - 4000562 ..... 139 F
Finlandia
1 CD G. Rozhdestvensk - 1002 ..... 99 F

STRAUSS R.
Ainsi parlait Zarathoustra - Don J.
1 CD KARAJAN 4109592 ..... 139 F
Le Chevalier à la Rose
4 CD KARAJAN 4137182 ..... 541 F

STRAUSS J.
Le Beau Danube Bleu
1 CD RD 70953 ..... 147 F
Valse de l'Empereur, Tritsch Tra
1 CD KARAJAN - 4100222 ..... 132 F

STRAVINSKY
Le Sacre du Printemps
1 CD Zubin Metha - MK 34557 ..... 142 F
The rake's progress
2 CD Chaitty r. - 4116442 ..... 265 F

TCHAIKOVSKY
Symphonie Nx 1
1 CD Jansons -8402 ..... 178 F
Yolanta
2 CDM. Rostropovitch - 88147 ..... 299 F

TELEMANN
Ouvertures en sol mineur et ré M
1 CD Harnoncourt N. - 842986 ..... 176 F
Concertos pour Hautbois
1 CD I. Brown - 4128792 ..... 132 F

VERDI
Macbeth - 3 CD Sinopoli G. 4121332 ..... 375 F
Falstaff - Requiem
2 CD Carlos Paita - 772/3 ..... 225 F

VIVALDI
Les Quatre Saisons
2 CD Neville Marriner - 4144862 ..... 139 F
Les Quatre Saisons
1 CD Pinnock - 4000452 ..... 139 F

WAGNER
L'Or du Rhin
3 CD sir Solti G. 4141012 ..... 417 F
Le Crépuscule des Dieux
4 CD sir Solti G. 4141152 ..... 541 F
Tannhauser - 3 CD sir Solti - 4145812 ..... 417 F
Ouvertures et préludes
1 CD K. Boehm - 4137332 ..... 132 F

MODERNE

Joel "The Bridge" ..... 142 F
Neil Diamond "Eden for Future ..... 142 F
Paul Mac Cartney - Press to play ..... 149 F
Queen - News of the world ..... 149 F
Steve Winwood - Back in the highlife ..... 149 F
John Lee Hooker - House of the Blues ..... 160 F
Absolute Beginn - With David Bowie 1 CD ..... 126 F
Alphaville - Afternoons in Utopis 1 CD ..... 142 F
Mac Cartney Paul - Tug of war 1 CD ..... 150 F
Armstrong L. - The Silver collectia 1 CD ..... 126 F
Bailey Philip - Chiness Wall 1 CD ..... 142 F
Balavoine Daniel - Sauver l'Amour 1 CD ..... 126 F
Barbara - Collection (L'aigle) 1 CD ..... 126 F
Bashung Alain - Passé le Rio Grande 1 CD ..... 139 F
Basie Count - Plays Quincy Jones - 1 CD ..... 141 F
Beach Boys The greatest hits 15 - 1 CD ..... 194 F
Beatles - First 1 CD ..... 132 F
Bechet Sidney - Platinium for... 1 CD ..... 141 F
Bee Gees - Greatest - 2 CD ..... 250 F
Benatar Pat - Seven the hard way 1 CD ..... 126 F
Berger Michel - Différences 1 CD ..... 142 F
Berry Chuck - Greatest hits 21 - 1 CD ..... 194 F
Big Country - The seer - 1 CD ..... 139 F
Birkin Jane - Quoi 1 CD ..... 126 F
Black Sabbath - Paranoïd 1 CD 128
Blind Faith - Blind Faith 1 CD ..... 129 F
Blondie - Best 1 CD ..... 149 F
Bolan Marc - Greatest hits vol 1 1 CD ..... 128 F
Bonvoisin Bernie - Couleur passion - 1 CD ..... 126 F
Bowie David - Ziggy Stardust - 1 CD ..... 134 F
Bowie David - Aladdin Sane 1 CD ..... 130 F
Bowie David - Diamond Dogs 1 CD ..... 147 F
Brassens G. - Chan. pour l'Auverg. 1 CD ..... 126 F
Brel Jacques - Ne me quitte pas 1 CD ..... 126 F
Bronski Beat - The age of consent 1 CD ..... 136 F
Brown James - CD of JB 1 CD ..... 126 F
Brubeck Quartet - Time out 1 CD ..... 149 F
Bush Kate - Hounds of love 1 CD ..... 149 F

Cabaret Voltaire - The crack down 1 CD ..... 135 F
Cabrel Francis - Photos de voyages 1 CD ..... 142 F
Cale J.J. Shades 1 CD ..... 132 F
Carmen Phil. - Wise monkeys 1 CD ..... 126 F
Cars - Greatest hits 1 CD ..... 126 F
Cash Johnny - Greatest hits - 1CD ..... 103 F
Charles Ray - The legend lives 1 CD ..... 139 F
Clannad - Macalla - 1 CD ..... 142 F
Clapton Eric - Time Pieces 1 CD ..... 125 F
Clayderman R. - Ballade à Adeline 1 CD ..... 126 F
Clerc Julien - Femmes, indiscrétion 1 CD ..... 138 F
Cliff Richard - The best 1 CD ..... 124 F
Cock Robin - Throught you were on 1 CD ..... 142 F
Cocker Joe - The collection 1 CD ..... 128 F
Cole and the Co - Rattlesnakes 1 CD ..... 126 F
Coltrane John - Afro blue impression 1 CD ..... 141 F
Cooke Sam - The man and his music 1 CD ..... 134 F
Corea Chick - Piano improvisations 1 CD ..... 139 F
Costello Elvis - Armed forces 1 CD ..... 126 F
Cream - Wheels of fire - 1CD ..... 259 F
Creedence Clear - Chronicle - 1 CD ..... 137 F
Crusaders - Street Life - 1 CD ..... 142 F
Cure - The singles 1 CD ..... 129 F

Daho Etienne - Pop Satori 1 CD ..... 138 F
Davis Miles - In Berlin 1 CD ..... 150 F
De Burgh Chris - Into the light 1 CD ..... 126 F
Depeche Mode - The singles 81-85 1 CD ..... 120 F
Dire Straits - Brothers in arms 1 CD ..... 126 F
Doors (the) L.A. Woman - 1 CD ..... 149 F
Duran Duran - Arena 1 CD ..... 126 F
Duteil Yves - Jonathan 1 CD ..... 149 F
Dylan Bob - Biograph - 3 CD ..... 384 F

Electric Light - Balance of Power 1 CD ..... 141 F
Ellington Duke - 1953 Passadena CO 1 CD ..... 141 F
Eurythmics - Revenge - 1 CD ..... 134 F
Everly Brothers - 20 greatest hits - 1 CD ..... 114 F

Ferrat Jean - Je ne suis qu'un cri - 1 CD ..... 149 F
Ferry Brian R - Street life (20 gr) - 1 CD ..... 126 F
Five Star - Luxury of life 1 CD ..... 147 F
Fisher John - Centerfield - 1 CD ..... 139 F
Foreigner "4" 1 CD ..... 142 F
Frankie Goes Welcome to the pl. 1 CD ..... 170 F

Gainsbourg S. - Rock around the B. 1 CD ..... 126 F
Gabriel Peter - SO 1 CD ..... 144 F
Goldman J.J. Non homologué 1 CD ..... 142 F
Gitr - Gitr - 1 CD ..... 145 F

Halliday Johnny - Souvenirs souv. 2 CD ..... 299 F
Higelin Jacques - à Bercy - 2 CD ..... 299 F
Hipsway Hipsway 1 CD ..... 129 F

Indochine - 3e sexe 1 CD ..... 149 F

Jackson Joe - Night and day - 1 CD ..... 126 F
Jackson Michael - Thriller - 1 CD ..... 132 F
Jarre J. Michel - Rendez-vous 1 CD ..... 139 F
John Elton - Love songs 1 CD ..... 126 F
Jonasz Michel - Uni vers l'uni 1 CD ..... 142 F

Kool & the Gang "As one" 1 CD ..... 139 F
Last James - Romantic dreams 1 CD ..... 126 F
Lauper Cyndi - she's so unusual 1 CD ..... 142 F
Lavilliers Bernard - Voleur de feu 1 CD ..... 126 F
Lavoie Daniel - Tension attention 1 CD ..... 149 F
Le Forestier Maxime - Aftershave 1 CD ..... 126 F
Lennon Julian - The secret value of 1 CD ..... 135 F

Madonna - True blue 1 CD ..... 142 F
Marley Bob - Legend 1 CD ..... 126 F
Mas Jeanne - Femmes d'aujourd'hui 1 CD ..... 149 F
Mc Cartney - Give my regards to B 1 CD ..... 127 F
Montant Yves - Olympia 81 1 CD ..... 122 F
Moody blues - The other side of li 1 CD ..... 126 F
Moore Garry - We want more 1 CD ..... 149 F

Ocean Billy - Love zone (Diamand D) - 1 CD ..... 147 F
Oldfield Mike - Exposed - 2 CD ..... 272 F

Palmer Robert - Riptide - 1 CD ..... 132 F
Pink Floyd - The dark side in the - 1 CD ..... 149 F
Police (the) - Ghost in the machine 1 CD ..... 126 F
Presley Elvis - Love me tender 1 CD ..... 124 F
Propaganda - Secret wish - 1 CD ..... 126 F

Queen - A kind of magic - 1 CD ..... 133 F

Rea Chris - Chris rea - 1 CD ..... 125 F
Renaud - Mistral gagnant - 1 CD ..... 138 F
Rolling Stones - Dirty work 1 CD ..... 142 F
Ross Diana - 14 greatest hits 1 CD ..... 133 F
Rush Jennifer - International versio - 1 CD ..... 134 F

Sade - Promise 1 CD ..... 142 F
Sanson Véronique - 7ème - 1 CD ..... 142 F
Simon Garfunkel - Greatest hits - 1 CD ..... 142 F
Simple Minds - Sparkle in the rain - 1 CD ..... 126 F
Souchon A. - C'est comme v. voulez - 1 CD ..... 138 F
Springsteen B. - Born in the USA - 1 CD ..... 142 F
Stewart Rod - Greatest hits - 1 CD ..... 138 F
Sting - Bring on the night - 1 CD ..... 250 F
Streisand Barbra - Greatest hits - 1 CD ..... 142 F

Talk Talk - It's my life - 1 CD ..... 149 F
Thiefaine H.F. - Soleil cherche futur - 1 CD ..... 142 F

U2 - The unforgotable fire 1 CD ..... 149 F

Vangelis - Chariots of fire (Fi) - 1 CD 126 F

Wings - Greatest - 1 CD ..... 149 F

Yardbirds (the) - 20 Greatest hits - 1 CD ..... 122 F
Young Neil - Harvest - 1 CD ..... 142 F

ZZ TOP - Deguello - 1 CD ..... 142 F

MODERNE

Cale J.J. "Naturally 1 CD ..... 126 F
Clayderman Richard "Concerto" 1 CD ..... 126 F
Davis Miles "Blues Note" 1 CD ..... 160 F
Dylan Bob "Knocked out loaded" 1 CD ..... 146 F
Fitzgerald Ella "These are in blues" 1 CD ..... 126 F
Goodman Benny "Collector's edition" 1 CD ..... 146 F
Hancock Herbie "Speak like a child" 1 CD ..... 160 F
Piaf Edith "De l'accordéoniste à..." 1 CD ..... 149 F
Status Quo "In the army now" 1 CD ..... 126 F
Téléphone "Anna, Métro c'est trop" 1 CD ..... 149 F

CLASSIQUE

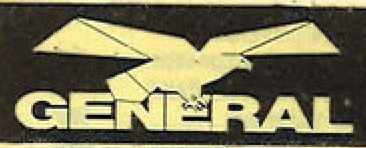
Beethoven "Concerto pour violon"
1 CD Perlman Giulini 7470022 ..... 149 F
Donizetti "La Fille du Régiment"
2 CD Bonynge Richard 4145202 ..... 278 F
Kiri Te Kanawa "South Pacific"
1 CD Jonathan Tunick MK 42205 ..... 146 F
Mozart "Don Giovanni"
3 CD Karajan 4191792 ..... 415 F
Pavarotti Luciano "25 ans de carrière"
1 CD Karajan 4173622 ..... 139 F
Schubert "Lieder"
1 CD Schwarzkopf E. 7473262 ..... 149 F
Verdi "Aida"
3 CD Caballe/Domingo 7472718 ..... 449 F
Verdi "Otello"
2 CD Domingo/Maazel 7474508 ..... 299 F

PROMOTIONS

Cash Johnny "Greatest hits" 1 CD ..... 93 F
Costello Elvis "Armed forces" 1 CD ..... 110 F
Hall & Oates "Live at the Apollo" 1 CD ..... 133 F
Kool & the Gang "In the heart" 1 CD ..... 114 F
Lewis & the N "Sports" 1 CD ..... 111 F
Mader Jean-Pierre "Microclimats" 1 CD ..... 129 F
Rea Chris "Whatever happened to 1 CD ..... 114 F

CLASSIQUE

Amaryllis Con "Italian Madrigals"
1 CD PCD 822 ..... 93 F
Gounod "Chants sacrés"
1 CD Gibson 4000192 ..... 126 F
Haydn/Torelli "Six trumpet concertos"
1 CD A Halstead PCD 821 ..... 93 F
Mahler "Das lied von der erde"
1 CD Giulini CM 4134592 ..... 126 F
Mozart W. A "Concertos pianos 19 et 24
1 CD Ashkenasy 4144332 ..... 126 F
Haendel "Coronation anthems"
1 CD T. Pinnock 4100302 ..... 126 F
Rossini Fau "Music of the masters"
1 CD J. Judo PCD 805 ..... 93 F



10, bd de Strasbourg
75010 Paris ☎ 42.06.50.50

FILMS NEUFS VHS à la vente

199F

Le Port du sexe
Porn Music
Histoire de Q
Le Pensionnat des petites salopes
Déculottez-vous les starlettes
Sweet Savage
Happy Hooker
Love You
Zip Zip Hourra
Point Chaud
J'ose tout
7 into Snowy
The Ultimate Pleasure
A piece of American Pie
The Sensuous Detective
Odyssée
Sex games
Les séductrices
C'est arrivé à Hollywood

DIVERS 199F

L'Ile Mystérieuse
Cyclone
Canonball
Mad Mission
Le retour d'Ivanohe
Le vol du Sphinx
Les Cavaliers de l'Orage
La Chevauchée de Robin des Bois
Rue Case Nègres
Le Phare du bout du monde
Pole Position (document)
Au pays des Indiens
Capitaine Morgan
Je hais les blondes
Est-ce bien raisonnable ?
Si vous n'aimez pas ça...
Les Borsalini
Les Branchés à Saint-Tropez
Si ma geule vous plaît
Vous n'aurez pas l'Alsace...
Douze plus un
Sexe fou
Mon dieu comment suis-je tombée si bas
Les derniers monstres
T'es fou Jerry
Le tombeur, le frimeur et l'emmerdeur
Salut la Puce
Le Coq du village
Tout feu, tout flamme
Plus moche que Frankenstein
Inspecteur Bulldozer
La Fac en délire
Sexycon
Elles sont dingues ces minettes
Les grands sentiments font les bons gueuletons
Changements de saisons
Clash by night/M. Monroe
Un prêtre à marier
La blonde et les nus de Soho

Au nom de tous les Miens
Un beau monstre
La maison près du cimetière
L'enfer des Zombies
Hallucinations
L'au Delà
Alligator
Le tueur de Malibu
Carnages
Messe noire
Rivages sanglants
Crimes au cimetière Etrusque
Sweet sixteen

249F

Fame
Poltergeist
Quo Vadis
Victor, Victoria
Le Champion

290F

Le Fou de Guerre
Les Compères
100 jours à Palerme
Blood Feast
Tonnerre
La Queue du Scorpion
Pulsions Cannibales
Rosa chaste et pure
2000 Maniacs
La maison qui tue
Voyeur pervers
Echoes
Mutations
Gigolo
Toxic Avenger
La nuit des Damnés
La nuit des Maléfiques
Photos scandales
Le sang des autres
Fort Saganne
L'Alpagueur

Thorn Emi 299F

Banzaï
Tchao Pantin
Conan le Barbare
Vivement Dimanche
Stryker
Cul et Chemise
Deux heures moins le quart avant J.C.
La Pirate
Dead Zone
Commando
Local Heroe
On continue à l'appeller Trinita
Maintenant on l'appelle Plata
Amityville II
Bons baisers de Hong-Kong
Chiens de Paille
Le Maître d'Ecole
Inspecteur la Bavure

Mort sur le Nil
La Femme de mon Pote
Philadelphia Security
Le Seigneur des Anneaux
Voyage au bout de l'enfer
Pas d'Orchidées pour Miss Blandish
Vol au dessus d'un nid de coucou
On l'appelle Trinita
Sans retour

X 195F

Tendre Corrine
Sonia et l'amour des femmes
Le lit d'Elodie
Hotel du Plaisir
Un Bon Client
Les culottes de Charlotte
Orgie extra conjugale
Ma cousine de Paris
Les mauvaises rencontres
Filles de luxe
Belles de Rêve
Les nuits de Marilyn
Les belles étrangères
Au caprice des Dames
Une Femme Honnête

299F

Emmanuelle 4 (érot.)
Emmanuelle 4 (X)
Le Fruit Défendu
Le Fruit du Désir
Des femmes pour Gourpanof
Les faveurs de Sophie
Une fille dans la peau
La rançon d'Eva
Le secret d'Elise
Sens interdits
Les Bas de Soie noire
Infirmières très spéciales
Les belles dames du temps jadis
Dans la chaleur de Saint-Tropez
La clinique des phantasmes
Les Portes du Plaisir
La Belle-Mère perverse
Initiation d'une femme mariée
Journal intime d'une nymphomane
Ne dites jamais non
Amour, fantasmes et fantaisie

KARATE

Le secret de Shaolin
Mort implacable
Le message de Bruce Lee
Les 7 Dragons du Kung Fu
Les sept Magnifiques du Kung Fu
Les dix Tigres de Shaolin
La Vipère du Karaté
Karmurat le Vengeur
Le Vieux Maitre
Les Sept Grands Maitres de Shaolin
La fureur de Shaolin
L'Heroïne du Kung Fu

Le Maître
Les sept Commandements du Kung Fu
La Furie du Karaté
Vengeance en Thailande
La vengeance aux huit visages
Kung Fu au Philippines
Les invincibles de Shaolin

399F

Les Mariés de l'An II
Le Cerveau
Clair de Femme
Les Espions dans la Ville
Ça va faire mal
Parole d'Homme
Mutant
A nous la Victoire
Les Yeux de la Terreur
Un Colt pour 3 Salopards
Le Grand Frère
Coup de Cœur
Bugsy Malone
Cobra
Maitres de l'Univers II
Maitres de l'Univers III
L'Agression
La Belle de Cadix
La Bonzesse
Les Sorciers de l'Ile aux Singes
Le Pullover Rouge
Sweet Movie
Croque la Vie
Les Uns et les Autres
L'Argent de la Banque
Tusk
Scanners
Cauchemars à Daytona beach
Incubus
Retour de la Bien Aimée
Les Risques de l'Aventure
Le Manoir des Fantasmes
Means Streets
Accroche toi, j'arrive
Lucky Luke L'escorte/Billy the Kid
Lucky Luke La ballade des Dalton
Lucky Luke Mississipi/Des rails...
Lucky Luke Pied tendre/Calamity
Justicier dans la Ville II
Notre Dame de Paris
Cousin Cousine
Cat Ballou
L'Argent des Autres
Nosferatu, Fantôme de la Nuit
Le Miroir aux Espions
Naples au Baiser de Feu
On a retrouvé la 7e compagnie
Pourquoi pas ?
Loulou
La Giffle
Le Grand Blond avec une Chaussure Noire
La Gueule de l'Autre
L'Hotel de la Plage
Mam'zelle Nitouche
Les Vécés étaient fermés de l'intérieur
Le Silencieux
Oscar

Pas de Problème
Pendulum
L'As des As
Massacre
Zombie
Le Battant
T'empêche tout le monde de dormir
Le fils du Capitaine Blood
Peau de Banane
Pour la peau d'un flic
Crocodile de la mort
La Chasse Sanglante
L'Embrouille
Le Tigre du Ciel
El Chuncho
Les Mercenaires
La Rage du Tigre
La Main de Fer
Le Roi du Kung Fu
Le Dieu de la Guerre
Le Cogneur de Harlem
Pour une Poignée de Dollars
Un nommé La Rocca
Paroles et Musique
L'Année des Méduses
Rive droite Rive gauche
Ilsa la gardienne du Harem
Le Challenger
Blanche et Marie
Le Cow Boy
Pinot Simple Flic
A nous les Garçons
Miss Catastrophe
Le téléphone sonne toujours 2 fois
Le Livre de la Jungle
Antarctica
La Grande Casse
L'Exécuteur
Amsterdam Kill
La Baston
L'Arbalète
Liste Noire
Brigade des Mœurs
Nom de Code : Oies Sauvages
Les Boys de la Compagnie C
Maniac
Inseminoïd
La Maison de la Terreur
Joy and Joan
Erotica
Salon Kitty
Fleshdance X
Infirmières du plaisir
Marylin
Fessées Intimes
Super Girls
Lingeries fines et perverses

Warner Home Video 490F

Alamo
Banana Jo
Les Berets Verts
Bullit

La Cage aux Folles I
Délivrance
Dernier Tango à Paris
Deux Super Flics
Les Diamants sont éternels
Elle
L'Espion qui m'aimait
Un Eté 42
Et pour quelques Dollars de plus
L'Exorciste
La Fureur du Danger
Le Guet Apens
L'Inspecteur Harry
L'Inspecteur ne renonce jamais
James Bond c. Dr No
Mad Max I
Mad Max II
Les Oies Sauvages
Opération Dragon
Retour
Rio Bravo
Le Sheriff est en prison
Superman I
Vendredi 13
Un Violon sue le Toit
West Side Story

390F Série Carrère Spécial vente

Trois Hommes et un Couffin
Parole de Flic

590F

Big Boss
La Fureur de vaincre
La Fureur du Dragon
Le Jeu de la Mort
Le Retour du Dragon
Bruce Lee Story
Catherine la Tsarine Nue (X)
Les Orgies de Raspoutine (X)
Private School Girls (X)

399F

La Truite
Un Amour en Allemagne
Underfire
Un Taxi Mauve
Violence et Passion
Les Voisins
Le Voyage Fantastique de Simbad
8 et 1/2
Los Olvidados
Un Chien Andalou
La Lune dans le Caniveau
Querelle
Quartet
La Rose et la Flèche
Les Titans
Sahara
La Dame aux Camélias
Danton
Dupont La Joie
Fanny et Alexandre
Et vogue le Navire
Le Grand Restaurant

Hibernatus
A bout de souffle
Antonietta
Buffet Froid
Assaut
Funny Girl

99F

Le Corniaud
La cuisine au beurre
La grande vadrouille
Le petit baigneur
Soleil Rouge
Un Flic
Jeux Interdits
L'Aveu
Le cercle rouge
Top Hat
Panique à l'hotel
La captive aux yeux clairs
Le massacre de Fort Apache
Le Convoi des braves
Citizen Kane
Barbe noire le pirate
Les diables de Guadalcanal
King Kong
Sinbad le marin
Nous avons gagné ce soir
La chose venue d'un autre monde
Tristana
La charge héroïque
Opération jupon
Johnny guitare
Rio grande
Le train sifflera 3 fois
Les cloches de Ste Marie
L'homme tranquille
Swing time
Le garçon aux cheveux verts
L'Impossible Mr Bébé
Carioca
Gay divorcée
Cavalcade
Festival
Carnaval
Justice est faite
Soupçons
La vie est belle

179F

Stamping Ground
Croc blanc et le chasseur solitaire
Madame Bovary
Les sœurs Brontë
L'Enigme de Kaspar Hauser
Le troisième homme
Bob Marley
Blue Suede Shoes
La femme tatouée
Providence
Cœur de Verre
Le Maudit
Retour à Marseille
Martin Roumagnac
L'Honneur perdu de Katharina Blum
Rêve de Singe
Catherine Chérie

Les Frères
Repérages

199F

Pas de pitié pour les Héros
Les séducteurs
Willard
Une femme à sa fenêtre
Moto massacre
La Saignée
Machination
Tranches de vie
Stranger Kiss
Rage de tuer
Tigresses
St Tropez interdit
Kim
Zéro
Astérix et Cléopatre
Astérix le Gaulois
12 travaux d'Astérix
Ballade des Dalton
Lucky Luke Daisy Town
Tintin et le Temple du soleil
Histoire d'O
Passeport pour 2 tueurs
L'Important c'est de tuer
La machine à tuer
La Peur sur la ville
Karamurat le vengeur
Les 3 magnifiques du Karaté
La terreur du Kung Fu
Pour un baiser
L'Aigle et la Colombe
L'Exécuteur
Polices parallèles en action
La veille fille
Les femmes
Défense de savoir
Scorchy, agent fédéral
Le casse
Bonjour tristesse
Les Misérables
René la Canne
A nous deux
Genghis Khan
La grande illusion
Les Naufragés de l'espace
Plus dure sera la chute
Français si vous saviez n°1
Français si vous saviez n°2
Français si vous saviez n°3
Les Volcans
Zazi dans le métro
Fleur de Cactus
Anzio
Jerry la grande gueule

ALPHA X 199F

Les Dames de Copenhague
Fantasmes à la carte
Echanges de Partenaires
Maitresses très Particulières
Soumission
L'Amour aux Sports d'Hiver
Suprêmes Jouissances

La Grande Partouze
Vacances à Ibiza
Satin Suite
Paradis des Amours interdites
Contraintes par Corps
Plato's
The Journey of O
Wet Rainbow
Anna Obsessed
Angel above Devil Below
Couple cherche Esclave

DIVERS 199F

Aldo et Junior
Amadeus
Bons baisers de Hong Kong
Cabaret
La Cadeau
Emmanuelle IV
La Femme de mon Pote
Flash Gordon
Garçon
Inspecteur Gadget N° 1
Inspecteur La Bavure
Le Joli Cœur
Le Maitre d'Ecole
Mandingo
Mystérieuse Cité d'Or N°1
La Pirate
Raid sur Entebé
Serpico
Tchao Pantin
Trop tard pour les héros
Vivement Dimanche
Fame
Jamais Plus Jamais
Le Chinois
Les aventures d'Hercule
Le Bossu
Nana
Viva la Vie
Vive les femmes
L'equipée du Canon Ball

SPECIAL NOEL ANGELIQUE 129F

Angélique Marquise des Anges
Merveilleuse Angélique
Angélique et le Roy
Indomptable Angélique
Angélique et le Sultan

DIVERS 249F

La Guerre des Etoiles
Julia
Les 3 jours du Condor
All that Jazz
Le Choix de Sophie
Le Gendarme de St Tropez
Le Gendarme à New York
Le Gendarme se marie
Le Gend. et les extraterrestres
Le Gend. et les Gendarmettes
Les Avent. de Rabbi Jacob



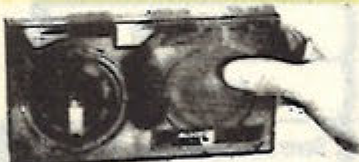
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

ACCESSOIRES VIDEO

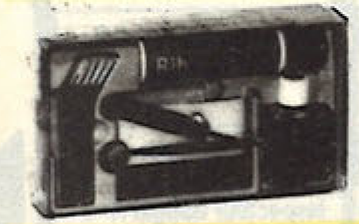
ENTRETIEN DES MAGNETOSCOPES

CASSETTES DE NETTOYAGE

4202 ALLSOP 3 BETA — 250F
4206 RECHARGE POUR 4202 — 85F
4200 ALLSOP 3 VHS PRO — 270F
4205 RECHARGE POUR 4200 — 85F
4203 ALLSOP 3 POUR V2000 — 250F



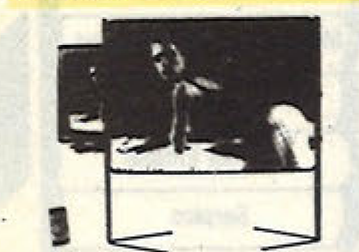
4246 BIB VE 41 BETA produit intégré — 250F
4870 CLEAN UP — 139F
4070 KIT DE NETTOYAGE BIB outils plus produit — 270F



4072 BOMBE D'AIR BIB VE 4 — 60F
4073 FLUIDE NETTOYAGE BIB 56 ml. — 95F

TELE AGRANDISSEURS

pour agrandir l'image de votre TV



Code
4152 BEAMSCOPE TS 16 pour TV de 28 à 38 cm — 850F
4153 BEAMSCOPE TS 25 pour TV de 38 à 46 cm — 890F
4154 BEAMSCOPE TS 30 pour TV de 46 à 56 cm — 995F
4155 BEAMSCOPE TS 350 étrier pour TV de 56 à 66 cm — 1995F
4156 BEAMSCOPE TS 351 trépied pour TV de 56 à 66 cm — 2290F
4157 BEAMSCOPE TS 410 trépied pour TV plus de 66 cm — 2695F

COMPLEMENTS OPTIQUES pour CAMERAS

Code
4233 Télé-converter Canon 1,4/46 pour caméras compactes — 1650F
4176 Télé converter Canon 1,4/58 **pour toutes caméras** — 1850F
4870 Télé-converter Sony VCL1558A toutes caméras et camescopes — 1090F
4065 Wide converter Canon 0,7/58 pour toutes caméras — 1190F
4064 Wide Converter SONY VCL 0758A — 1220F
4187 Ultra Wider Foca série VII avec bague toutes caméras et camescopes — 895F
4234 Doubleur monture C Canon — 790F
4809 Miroir d'angle Foca — 330F

Préciser à la commande le diamètre de votre objectif : Ø 46 à Ø 67.



SACS ET VALISES DE TRANSPORT

SACAR

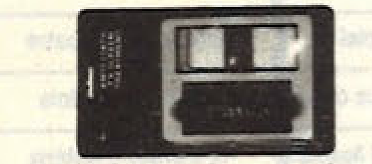
Code
4162 Sac à dos SDV 300x130x300 — 690F
4163 Sac Jumbo Video 490x200x260 — 790F
4164 Valise métal pour portable et caméra CVP2 360x245x335 — 950F



4160 Valise métal pour scope salon CMS1 485x160x370 — 1190F
4161 Valise métal pour scope salon CMS2 550x400x198 — 1290F
4189 Fotima Sac souple pour petit matériel, modèle 1600 — 590F
5102 ITT Housse SB 2865 pour vidéomovie 3865 ou 3875 — 605F

ACCESSOIRES BIB

Code
4078 Colleuse pour K7 video VE9 — 350F
4079 Adhésif de rechange — 40F
4071 Démagnétiseur/Effaceur de K7 VE3 — 395F
4075 Kit entretien écran TV VE15 — 80F
4074 Kit nettoyage objectifs VE13 — 95F
4077 Kit de lettrage pour K7 VE17 — 78F



BATTERIES

Nous tenons en stock la plupart des batteries pour magnétoscopes et caméscopes.

Code — **HITACHI**
4050 VT BP60E (série 6500) — 690F
4051 VT BP7A (série VT7S) — 690F
VT BP 200 (camescope) — 740F

JVC
4005 PBP1 (série 4100) — 690F
4000 NBP1 (série 2200 et 2650) — 740F
4001 NBP3 (série HRC3 et HRS10) — 640F
4002 NBP4 (série HRC3 et HRS10) — 740F
4003 NBP5 (série GRC1) — 490F
4004 NBP6 (série GRC1 et GRC2) — 576F
4843 NBP7 (série GRC2) — 690F
4069 NBP8 (série GRC2) — 740F
4004 ITT PB2865 (vidéomovie 3865/3875) — 576F
4237 THOMSON BP7 (série VP15 et VP25) — 640F
4076 SONY NP22 (pour CC.DV8) — 295F

Synchro Ciné Quartz, ceinture-batterie, grande autonomie, en cuir
4230 Modèle 5A — 2890F
4231 Modèle 7A — 3850F
4232 Modèle 10A — 4590F

Préciser l'appareil à brancher pour la fourniture du cordon adéquat.

Cordon adaptation de 235 à 380F

PIEDS

Code
4067 POSSO PX36V pour caméras légères haut. 1,5m, tête souple et crémaillère — 690F
4026 JVC SX 621 pour caméra jusqu'à 5kg, haut. 1,65, tête souple et crémaillère — F
4194 DOLLY pour 621 DL7 — 890F
4191 Caddy roulettes VELBON PV2 — 1290F

ACCESSOIRES

spécifiques des marques

HITACHI
4056 Housse VKC 2000 — 850F
4894 Housse VT7S — 850F
4053 Alimentation chargeur VTBA7 — 1350F
4052 Connecteur batterie VTBH7 pour (4053) — 85F
4893 Télécommande VRM7/VT7 — 430F
4055 Cordon allume-cigare — 260F

JVC
4014 Cordon VC430 2,5 (GX78) — 495F
4013 Cordon VC433 (GXN70 sur Beta) — 490F
4040 VC434 02 (toutes caméras VHS sur Béta sauf GZS3) — 495F
4844 Alimentation chargeur AAV2 pour GRC1 et GRC2) — 1200F
4008 Alimentation ACP3 (HRC3 et HRS10) — 840F
4006 Chargeur BBP3 (HRC3 et HRS10) — 1540F
4009 Cordon allume-cigare APP1 (vidéomovie) — 590F
4010 Cordon allume-cigare APP3 (HRC3 et HRS10) — 350F
4011 Cordon allume-cigare APP4 (2650) — 380F
4027 Alimentation caméra sur scope salon CAP25 — 1190F
4018 Housse CBP45 pour GZS3 et GZS5 — 450F
4090 Housse CB5010 (HRS10) — 780F
4028 Générateur de titres CGP50S (GZS3 et Vidédomovie) — 1350F
4029 Générateur de titre CGP7 (GXN4 et GXN7) — 2200F
4020 Housse CBC7 (GXN4 - GXN7) — 490F
4043 Cordon GXN7 — 350F
4042 Cordon GZS3 — 350F
4017 Adaptateur cassette CP3 — 660F
4849 Passe-diapositives DPC70 (GXN70) — 1190F
4031 Bagues d'adaptation photo sur GXN7 préciser marque objectif photo — 640F

4024 Micro sup. MZ320 (mono) — 690F
4025 Micro sup. M212A (stéréo) — 990F
4885 Boitier PIBD7 pour brancher tout appareil vidéo sur péritel, (fiches séparées BNC et DIN) — 260F
4044 Boitier SWC73 pour Canal + et TV éteint sur scopes JVC, nouvelle génération (HRD140) — 870F

TELECOMMANDES
4037 RMC 75 (GXN70) — 170F
4038 RMP1 (Vidéomovie) — 120F
4035 RMP10 (HRS10) — 350F

4046 RMP2200 — 290F
4255 RMP3 (HRC3) — 210F
4036 RMP4 (GZS3 et 5) — 230F
4256 RMP53 (BR6400) — 1350F
RMP54 (BR6400 infrarouge) — 1590F
4045 RMP3330 — 120F
4021 Sangles pour GXN7 (SSC7) — 230F
4030 Livre transfert S8 ou diapo TAC300 — 690F
4023 Support micro TL37 — 150F
4047 Ecouteur TP1 — 95F
4057 Epaulière VAC70 pour GXN70 — 210F
4019 Valise CBC70 pour GXN70 — 850F
4012 Cordon copie d'après Vidéomovie, universel VCP1 — 270F
4846 Cordon copie d'après Vidéomovie, Peritel VCPP — 240F
4847 Cordon copie d'après Vidéomovie, Portable VCV810 — 200F
4845 Cordon copie d'après Vidéomovie, rallonge VCP2 — 240F
4831 Cordon adaptation boitier SWC73 VC15P (Péri/Péri) — 329F
4015 Adaptateur VCP147 (TU26 ou AAP26 sur 2200) — 450F
4016 Adaptateur VCP714 (TU22 ou AAP22 sur 2650) — 450F
4022 Ceinture WKP3 (HRC3) — 490F

SONY
4876 AC P85 Alimentation CCDV8 — 980F
4869 AC V8 Alim./transcodeur Pal/Secam — 3500F
4877 Cordon allume-cigare DCP85 — 330F
Raccord DCP85 — 80F
4878 Table de montage RME100V — 1750F
4868 Raccord RME 100 Beta — 260F
4884 Raccord RME 100 VHS — 260F
4879 Crosse VCT 80 — 330F
4880 Télécommande RM84 — 570F
4882 Micro zoom ECMZ200 — 920F
4874 Housse arrière CCDV8 LCV85 — 470F
4873 LCV 805 Valise CCDV8 — 1220F
4875 LCV 8501 sacoche CCDV8 — 750F
4881 Cordon Peritel pour CCDV8 VMC2104 — 295F
4891 Kit Filtres Ø52 pour CCDV8 — 250F
4165 Valise LC370 (HVC 4000 + SLF1) — 1350F

PANASONIC
4061 Alimentation NVB13 — 1190F
4060 Batterie CS2012 — 690F
4062 Allume cigare NVC 12 — 270F

CORDONS SPECIALISES

4270 Adaptateur DIN fem. 2 RCA male — 35F
4104 Adaptateur métallique vidéo (BNC - RCA - PL) préciser conversion — 45F
4170 Raccord 3,5 fem. - 6,35 male — 25F
4168 Raccord 6,35 - Din 5BR casque Telefunken — 59F
4261 Raccord double jack 3,5 — 49F
4260 Raccord double jack 6,35 — 59F
4258 Raccord double Din 5BR — 59F
4167 Cordon 1 paire RCA — 45F
4851 Cordon secteur K7 — 25F
4116 Cordon vidéo 1,50m (BNC-BNC, BNC-RCA, RCA-RCA) — 85F
4274 Cordon vidéo 5m (BNC-BNC, BNC-RCA, RCA-RCA) — 120F
4105 Cordon vidéo 10m (BNC-BNC, BNC-RCA, RCA-RCA) — 250F
4102 Rallonge caméra 10m — 450F
4103 Rallonge caméra 20m — 590F
4115 Rallonge Péritel 3m — 450F
4273 Rallonge Péritel 5m — 550F
4084 Kit Péritel universel — 219F
4085 Kit copie universel — 189F
4096 Cordon Péritel/Péritel droit — 120F
4097 Cordon Péritel/Péritel croisé — 120F
4842 Cordon Péritel/Péritel stéréo — 350F
4095 Kit Péritel universel stéréo — 330F
Kit copie universel stéréo — 295F
4098 Kit Péritel 3m — 450F
4099 Kit Péritel 10m — 590F
4841 Cordon Péritel 4 RCA (Akai, Hitachi, C+) — 149F
4094 Cordon Péritel 7 BR Telefunken — 330F
4092 Cordon Péritel 6 BR Telefunken — 330F
4093 Cordon Péritel 6 BR spécial enregistrement — 490F
4091 Kit copie 7BR Telefunken — 330F
4090 Kit copie 6BR Telefunken — 330F
4106 Cordon EIAJ-EIAJ 8BR — 350F
4108 Cordon EIAJ-Péritel — 350F
4107 Cordon EIAJ-Universel — 350F
4888 Cordon EIAJ-EIAJ 10m — 590F
4100 Cordon d'origine 8BR-10BR (GX 88) — 350F
4101 Cordon d'origine 12BR-10BR (S100) — 390F
4114 Cordon allume-cigare 4BR (1re génération) — 235F
4113 Cordon allume-cigare 8BR (série 2200 JVC) — 235F
4068 Adaptateur cordon caméra Beta sur VHS CMA1010 — 590F
4040 Adaptateur cordon caméra VHS sur Beta VC43402 — 495F

BRANCHEMENTS POUR CANAL+

4086 Cordon standard universel CP20 — 149F
4121 Cordon standard Péritel CP10 — 149F
4123 Cordon V2000 5BR-6BR CP30 — 149F
4124 Cordon Telefunken 7BR CP40 — 149F
4089 MTC+ cordon spécial scope compatible type JVC 455 — 450F
4119 MT3P cordon spécial scope compatible type JVC 140 — 450F
4059 AC+ boitier spécial scope compatible type Akai, Hitachi — 380F
4058 AC 100 cordon complément AC+ pour JVC, Thomson, etc — 70F

BOITIERS DE CONVERSION TRANSCODAGE AMPLIS CORRECTEURS

4081 Kit copie ampli ITC A2V — 695F
4082 Kit Péritel Ampli ITC A3V — 695F
4048 Ampli vidéo correcteur (gain, contours) ACV108 — 695F
5500 Processeur VISIODATA AVX10 (12 sorties) (correcteur gain, contours, synchro) — 5490F
SHOWTIME 7005 ampli correcteur pro (gain, synchro, contours, indicateurs de niveau) — 9400F
4281 Transcodeur CGV PS100 Pal/Secam — 1650F
4251 Convertisseur CGV PS90 Pal/Secam pour recevoir émissions Pal sur TV Secam — 1590F
Transcodeur CGV SP10 Secam/Pal — 1790F

INTERFACES CGV
4253 PHS 60 2S Péritel RVB/Secam UHF et composite — 790F
4254 PVP 80 Pal composite/Péritel RVB — 795F
4241 VAL 100 Composite Secam/Secam UHF France — 590F
4892 VAL 100 Export, le même mais sortie Secam K' ou BG — 690F
4080 Périmatique 3000 3 entrées Péritel/1 sortie Péritel — 795F
4110 RS80 BVI01 2 entrées Péritel/1 sortie Péritel 21BR — 950F
4272 RS80 BVI03 2 entrées Péritel simplifiées Vidéo-Info — 590F
4111 RS80 BVI02 4 entrées Péritel 1 sortie Péritel 21BR avec système de copie entre 2 entrées — 1850F
4236 3M Péricom 1000, 7 entrées dont 2 vidéo sur 1 sortie — 1850F
4088 Péri 1000, 2 entrées Péritel, 1 Canal+, 1 scope + copie — 350F

ANTENNES et ACCESSOIRES ANTENNES

4259 Antenne intérieure téléscopique Zehnder — 85F
4127 Antenne intérieure amplifiée Golden Technica 32dB — 450F
4133 Antenne de toit VHF Canal+, 3 éléments — 140F
4134 Antenne de toit VHF Canal+, 7 éléments — 280F
4135 Antenne de toit VHF Canal+, 10 éléments — 350F
4130 Antenne de toit UHF Lambda 3 éléments — 350F
4131 Antenne de toit UHF Lambda 9 éléments — 490F
4132 Antenne de toit UHF Yagi 22 éléments — 490F
4140 Coupleur VHF/UHF — 75F
4141 Séparateur VHF/UHF — 110F
4137 Répartiteur 3 directions — 90F
4136 Répartiteur 2 directions — 110F
4841 Péritel - 4 RCA pour Hitachi, Akai, Mitsubishi — 149F
4250 Boitier CGV Canal+ (pour TV sans Péritel) — 1390F
4138 Préampli 35dB — 590F
4139 Alimentation pour préampli — 250F
Atténuateur 6, 10, 20dB (4145 - 4146 - 4147) — 19F
4148 Atténuateur variable 0-20dB — 295F
4143 Té antenne

ECLAIRAGE ET TRANSFERTS DIAPO ou S8/VIDEO

4180 Torche 1000W KAISER 3001 ventilée — 590F
4240 Torche 2000W REFLECTO 2011 ventilée 4 volets — 995F
4257 Lampe GX 635, 220V, 1000W — 90F
4181 Pied de torche KAISER NANO — 490F
Transfert livre optique JVC TAC300 — 690F
4182 Transfert Raynox RV1000 — 1650F

DIVERS

4172 Alimentation 220V 3-6-9-12V 300 mA — 100F
4173 Alimentation 220V 3-6-9-12V 500 mA — 115F
4886 Alimentation 220V 3-6-9-12V 1A — 295F
4066 Cassette alarme VHS — 290F
4889 Démagnétiseur de têtes vidéo et audio DEM1 — 190F
Feuillets DECADRY or pour titrer cassettes la feuille — 9F
4840 Housse protection pour magnétoscope salon — 99F
4210 Rembobineuse KONTAKT VHS double sens — 590F
4860 Rembobineuse KONTAKT BETA double sens — 590F
4930 Meuble bibliothèque 100 cassettes — 495F
4243 Meuble à 3 tiroirs VIDEO 30 (30 cassettes) — 550F

MATERIEL VIDEO

CAMERAS

Code — **JVC**
5038 GXN4S Newvicon 1/2" 10 lux, manuelle — 7400F
5039 GXN7S Newvicon 1/2" 7 lux, autofocus — 8990F
5040 GXN70S Newvicon 2/3" 10 lux autofocus,, générateur de titres, zoom 8,5x — 11500F

CAMESCOPES

Code
5029 JVC GRC2S autofocus, K7 30mn Secam, en valise — 16480F
5204 ITT 3875 AF, mêmes caractéristiques sauf valise — 14900F
5205 HITACHI VHS MOVIE, Secam, 4 heures d'enregistrement, en valise avec accessoires — 18600F
5203 SONY CCDV8 AF, 8mm, Pal, avec accessoires et transcodeur — 17400F
5024 SONY CCDM8 EK "HANDYCAM" caméscope de poche — 9980F
5100 PIONNEER VEM 800, caractéristiques identiques à Sony CCDV8 AF sauf transcodeur — 15600F

MAGNETOSCOPES PORTABLES

Code
5032 5032 JVC HRS 10S, portable compact Secam, 2,2kg — 7950F
5034 JVC TVS 10S, tuner pour HRS 10S — 2900F
5033 HRS 10E, Pal/Secam avec tuner L + BG — 13950F

MAGNETOSCOPES SALON

Code
5516 HITACHI VT 64S, Secam, prog. 4 émissions/14 jours — 6290F
5515 HITACHI VT 86EL, Pal/Secam, Hifi, 4 prog./14 jours, 2 vitesses — 9990F
5400 ITT VR 3916S, Secam, 1 prog./14 jours, télécommande I.R. — 5395F
5049 JVC HRD 142S, Secam, 1 prog./1 semaine, télécommande IR — 5650F
5053 JVC HRD 152S, Secam 4 prog./14 jours, télécommande IR — 6290F
5051 JVC HRD 250S, Secam, 4 prog./14 jours, 4 têtes, télécommande I.R. — 7490F
5056 JVC HRD 455S, Secam, 4 prog./14 jours, stéréo, bi-vitesse — 8490F
5059 JVC HRD 566S, hifi stéréo, 4 prog./14 jours — 7990F
5055 JVC HRD 157 MS, multistandard Pal/Secam/NTSC — 8500F
5502 Lecteur MAGSTONE VP 1500, Pal/Secam, recherche visuelle — 2995F
Lecteur prof. JVC BP 5300 TR, tristandard — 21750F
5065 Enregistreur/lecteur prof. JVC BR 6400 TR tristandard — 25200F

Magnétoscope prof. HIFI JVC BR 7000S, secam, possibilité de doublage HIFI avec télécommande en option — 23600F
Magnétoscope professionnel PANASONIC NV8500 Pal/Secam — 46500F
Table de montage A500, pour 2 NV 8500 Pal/Secam — 19800F

TELEVISEURS

Code
5703 ITT 3125 F, Pal/Secam européen, 37 cm — 3790F
5606 ITT 3536 F, Pal/Secam européen, 64 cm, coins carrés, 99 canaux — 5661F
5711 ITT 3725 F, Pal/Secam européen, 67 cm, stéréo, 30 canaux — 5122F
5018 PIONNEER SV 2801, Pal/Secam, 70 cm, coins carrés, stéréo, noir — 8290F
PIONNEER AMPLITUDE 70 meuble avec TV Pal/Secam, 70 cm, stéréo et 2 enceintes HIFI — 11400F
5608 PIONNEER AMPLITUDE 55 meuble avec TV Pal/Secam 56 cm, stéréo, 2 enceintes HIFI — 9500F
5000 SONY KV 1412F 36 cm, Trinitron, Secam — 3850F
5001 SONY KV 1882F 44 cm, Trinitron, Secam — 4680F
5605 SONY KV 2092FE 51 cm, Trinitron, Pal/Secam — 5890F
5005 SONY KV 2215FE 56 cm, Trinitron, Pal/Secam — 5990F
5009 SONY KV 2230FE 56 cm, Trinitron, Pal/Secam, stéréo, NV, sans HP — 7250F
5002 SONY KV 2730FE 67 cm, Trinitron, Pal/Secam, stéréo, NV, sans HP — 7875F
5607 SONY KV 2762FE 67 cm, Trinitron, Pal/Secam, mono — 6690F
5020 SONY KV 2764FE 67 cm, Trinitron, Pal/Secam, stéréo, monobloc — 7950F
5003 SONY KV 2252F Profeelstar stéréo, Secam, 56 cm, lecture Pal — 6477F
5609 SONY KV2252FE Profeelstar, stéréo, Pal/Secam, 56 cm — 7950F
5011 Enceintes pour 2230, SS 2232 la paire — 640F
5004 Enceintes pour 2730, SS 2732 la paire — 790F
5010 Moniteur PROFEEL KX 20 PS1 sans HP, tristandard — 6350F
5012 Moniteur PROFEEL KX 27 PS1 sans HP, tristandard — 9900F
Tuner VTX 100 M tristandard — 4900F
5017 Enceintes pour KX 20, la paire — 615F
5016 Enceintes pour KX 27, la paire — 890F
5013 Meuble pour système PROFEEL KX 20, SU 160 — 1690F
5014 Meuble pour système PROFEEL KX 27, SU 170 — 1790F

Lecteur JASMIN AM 5D (1 MEGAOCTET)

Voici la vraie solution professionnelle pour une véritable capacité de stockage. Le JASMIN AM 5D 1 mégaoctet est équipé de la technologie la plus sophistiquée. Qu'on en juge : double tête, quadruple densité, 720K formaté, entièrement compatible à MS/DOS et CP/M 2:2. Livré avec disquette utilitaire de duplication, formattage et utilisation en 80 pistes. Pour ceux qui connaissent déjà Mr TRAN, l'un des plus brillants informaticiens français de notre génération, nul doute que ce lecteur de conception et d'assemblage français est dans la droite lignée des produits géniaux qu'il a sorti par le passé avec l'ORIC ATMOS. Anciens possesseurs d'Oric, vous avez tous révé d'un lecteur JASMIN 3P pour votre Atmos. Il existe désormais en 5P1/4 pour votre AMSTRAD. Avec un 464, il se connectera sur un DD1. Avec un 6128, il se connectera directement sur le CPC. Pour les 8256 et 8512, un kit d'adaptation est nécéssaire.

Cordon liaison AM5D/6128 **155F** Kit AM5D/8256-8512 **250F**

TARIF GENERAL LECTEUR JASMIN AM 5D
1799F
A CREDIT CETELEM : **299F** au comptant
6 mensualités de **268,60F** - TEG : 18,24 %
Coût total du crédit avec assurance : 111,60F

Lecteurs Amstrad DD1/FD1

Tout utilisateur du CPC 464 digne de ce titre comprend parfaitement pourquoi les lecteurs de disquettes s'imposent de plus en plus sur le marché. Bien sur, les cassettes suffisent aux jeux d'ordinateur. Seulement, lorsqu'on aborde la programmation ou les programmes plus sérieux, l'accès direct offre des possibilités inégalées. Cependant, vous ne pouvez vous contenter de brancher un lecteur de disquettes sur un ordinateur. Vous devez disposer en outre d'un logiciel adapté afin de tirer le plus grand profit de cette capacité de vitesse et de rangement nettement accrue.

Le DD1 d'AMSTRAD comporte une série complète d'extensions sur le basic permettant à la disquette de fonctionner avec des fiches conçues au départ pour une cassette. Le logiciel s'occupe de l'ensemble de la gestion du fichier : les fiches du CP/M peuvent ainsi cohabiter avec les fiches AMSDOS. Et qui plus est, l'AMSDOS et le CP/M sont en mesure de partager leurs fiches de données.

Le DD1 est fourni avec tout son dispositif d'alimentation courant et un segment de branchement des commandes placé, pour plus de sécurité, sur le canal de l'interface de la disquette à l'arrière du CPC 464. On peut également brancher une seconde unité de lecteur de disquettes (AMSTRAD FD1) afin de doubler la capacité de la disquette et de simplifier la copie des fiches et l'exécution de disques de sécurité. Une deuxième interface n'est pas nécessaire.

TARIF GENERAL LECTEUR AMSTRAD DD1 avec alimentation et interface
1995F
A crédit Cetelem : **395F** au comptant
+ 6 mensualités de **286,30F** - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 117,80F

TARIF GENERAL LECTEUR AMSTRAD FD1
2e unité sans interface controleur
1590F

GENERAL

10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département Magnétoscopes

NEC 9033
Magnétoscope salon VHS - SECAM, compatible CANAL PLUS - Program. 7 jours (2 émissions)

TELECOMMANDE INFRAROUGE **4990F**

NEC 9034
Magnétoscope salon VHS - SECAM, compatible CANAL PLUS - Program. 21 jours (4 émissions)

TELECOMMANDE INFRAROUGE **5490F**

SHARP VC 652F
Magnétoscope salon VHS - SECAM compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours (2 émissions)

TELECOMMANDE A FIL **4495F**

SHARP VC 682 F
Magnétoscope salon VHS - SECAM compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours (4 émissions)

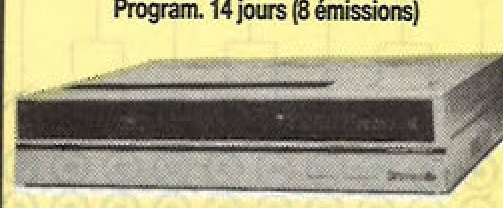
TELECOMMANDE INFRAROUGE **4995F**

PANASONIC NV-M3F
VHS Movie - SECAM autofocus, compact et léger

utilise des cassettes VHS standard **17900F**

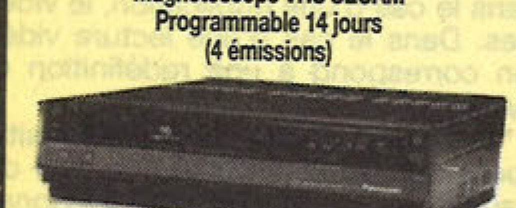
PANASONIC NV 870
Magnétoscope VHS HIFI STEREO Programmable 14 jours (8 émissions)

TELECOMMANDE INFRAROUGE **10900F**

PANASONIC NV 730 F
Magnétoscope VHS 8 HEURES Program. 14 jours (8 émissions)

TELECOMMANDE INFRAROUGE **5990F**

PANASONIC NV G15 F
Magnétoscope VHS PAL/SECAM Programmable 1 mois (8 émissions)

TELECOMMANDE INFRAROUGE **6990F**

PANASONIC NV G10 F
Magnétoscope VHS SECAM Programmable 14 jours (4 émissions)

TELECOMMANDE INFRAROUGE **5490F**

PANASONIC NV G7F
Magnétoscope VHS SECAM Programmable 14 jours (4 émissions)

TELECOMMANDE INFRAROUGE **4990F**

PANASONIC NV 8500

Scope de montage, VHS, 3 entrées Dolby **45000F**

PANASONIC A 500

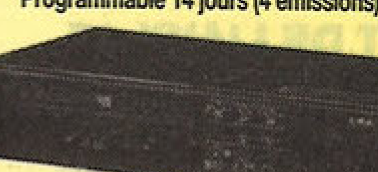
Pupitre de Montage **21500F**

ITT VMC 3875
VIDEOMOVIE
Caméra magnétoscope VHS SECAM

12900 F

JVC HR-D142S
Magnétoscope salon VHS - SECAM compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours

TELECOMMANDE INFRAROUGE **4790F**

JVC HR-D152S
Magnétoscope salon VHS - SECAM compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours (4 émissions)

TELECOMMANDE INFRAROUGE **5490F**

JVC HR-D 250S
Magnétoscope VHS 4 têtes Compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours (4 émissions)

TELECOMMANDE INFRAROUGE **7490F**

JVC HR-D 566S
Magnétoscope VHS HIFI STEREO Compatible CANAL PLUS Programmable 1 an (4 émissions)

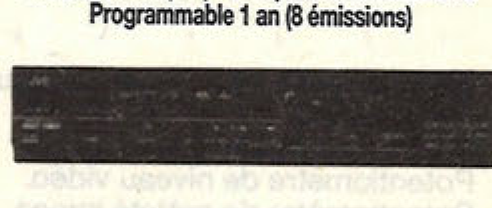
TELECOMMANDE INFRAROUGE **7990F**

JVC HR-D 156MS
Magnétoscope VHS - PAL/SECAM Compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours (4 émissions)

TELECOMMANDE A FIL **7690F**

JVC HR-D 157MS
Magnétoscope VHS - PAL/SECAM/NTSC Compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours (4 émissions)

TELECOMMANDE INFRAROUGE **7990F**

JVC HR-D 180S
Magnétoscope VHS 4 têtes Longue durée (8 H) - Compatible CANAL PLUS Programmable 1 an (8 émissions)

TELECOMMANDE INFRAROUGE **6790F**

JVC HR-S10 + TU S10S
Chaine vidéo : Magnétoscope portable + Syntoniseur Compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours (8 émissions)

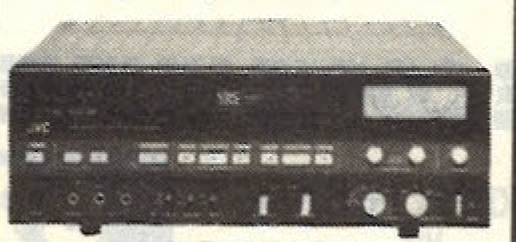
7950F + 2900F

JVC HR-S10S + TU 10E
Chaine vidéo VHS PAL/SECAM Compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours (8 émissions)

TELECOMMANDE INFRAROUGE **13950F**

JVC BP-5300 TR
Lecteur de cassettes vidéo PAL SECAM NTSC

21750F

JVC BR-6400TR
Magnétoscope PAL/SECAM/NTSC

25200F

JVC GX-N8S
Caméra vidéo compacte Mise au point auto. Zoom électrique 6:1

8990F

JVC GX-N6S

Caméra vidéo compacte **7400F**

JVC GX-N80S
Caméra vidéo couleur - Mise au point auto. Zoom électrique 8:1 (2 vitesses)

11500F

JVC HR-D 140 E
Magnétoscope VHS PAL

4400F HT

JVC HR-D 150 E
Magnétoscope VHS PAL/SECAM

HT 5200F

SONY CCD-M8
Caméscope de poche

Standard universel 8mm **9980F**

SONY EV-C8
Lecteur enregistreur 8mm Miniaturisé - Ultra Léger

7290F

SONY TT-V8F
Tuner/Programmateur Transcodeur PAL/SECAM Programmable 3 semaines (4 programmes)

3990F

SONY SLHF-100F
Magnétoscope BETA HIFI son HIFI STEREO

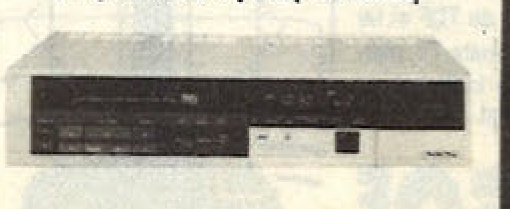
9490F

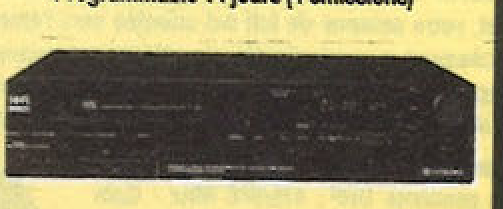
HITACHI VT-110S
Magnétoscope VHS Compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours (4 émissions)

TELECOMMANDE INFRAROUGE **5650F**

HITACHI VT-120S
Magnétoscope VHS Compatible CANAL PLUS Programmable (par télécommande) 14 jours (4 émissions)

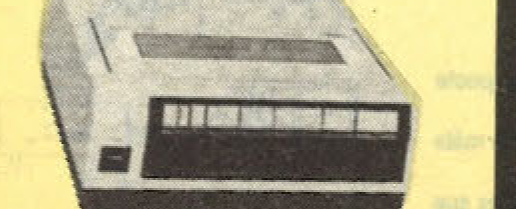
TELECOMMANDE INFRAROUGE **6250F**

HITACHI VT-54EL
Magnétoscope VHS PAL/SECAM/CCIR Programmable 14 jours (4 émissions)

TELECOMMANDE INFRAROUGE **7690F**

HITACHI VT-86EL
Magnétoscope VHS HIFI STEREO PAL/SECAM/CCIR Programmable 14 jours (4 émissions)

TELECOMMANDE INFRAROUGE **9980F**

HITACHI VM-500S
Caméscope VHS MOVIE

18900F

MAGSTONE VP700

Lecteur vidéo VHS SECAM **2495F**

SONY CCD-V8AF
Caméscope Vidéo 8 autofocus Standard universel 8 mm

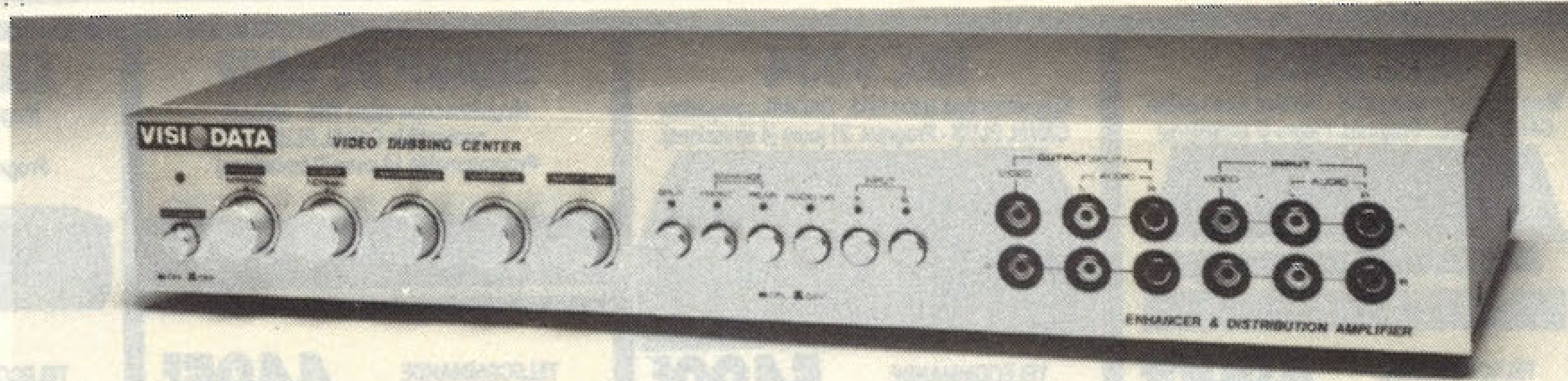
13900F

GENERAL

10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département Vidéo

VIDEOPROCESSEUR VISIODATA AVX 10

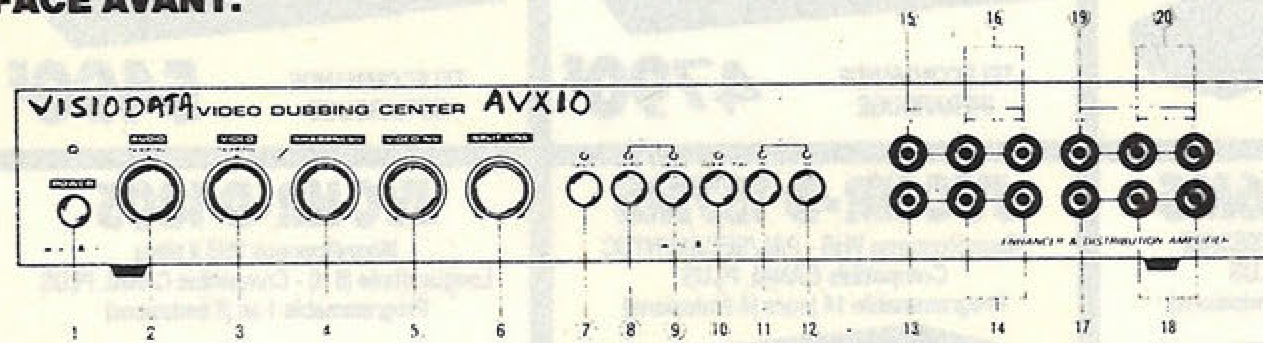


QUEST-CE QU'UN VIDEO PROCESSEUR ?
Un vidéo processeur a pour objet de corriger l'image vidéo lors d'une duplication ou simplement lors d'une lecture vidéo. Dans le cas d'une duplication, le vidéo processeur se place entre les deux magnétoscopes. Dans le cas d'une lecture vidéo, il se place entre le scope et la TV. La correction correspond à une redéfinition de la netteté, destinée à améliorer le détail du signal vidéo.
DOMINIQUE, notre notre responsable "Matériel" se tient à votre disposition pour vous parler avec passion de l'AVX 10, le petit dernier de VISIODATA. Nul doute que cet appareil d'aspect bien compliqué n'ait aucun secret pour lui. Mais laissons-lui le soin de nous parler de cette merveille.

HISTORIQUE.
Qui ne se souvient de l'AVX 1A qui a fait les beaux jours de tous les amateurs soucieux de donner à leur duplication de vidéo familiale une qualité optimum? Depuis juin 85, l'AVX 1A n'était plus fabriqué et l'AVX 10 n'était encore qu'un projet. Grâce à la ténacité de GENERAL et à la compétence des gens de VISIODATA, l'AVX 10 est enfin disponible en janvier 86. Construit au Japon alors que le 1 était construit en France, le 10 représente des progrès spectaculaires dans le domaine de l'amélioration vidéo. Qu'on en juge.

TEST DE L'AVX 10.
DESCRIPTION. L'AVX 10 se présente sous l'aspect d'un boîtier noir ou argent satiné de 43 cm de long pour une hauteur de 6 cm et une profondeur de 18 cm.

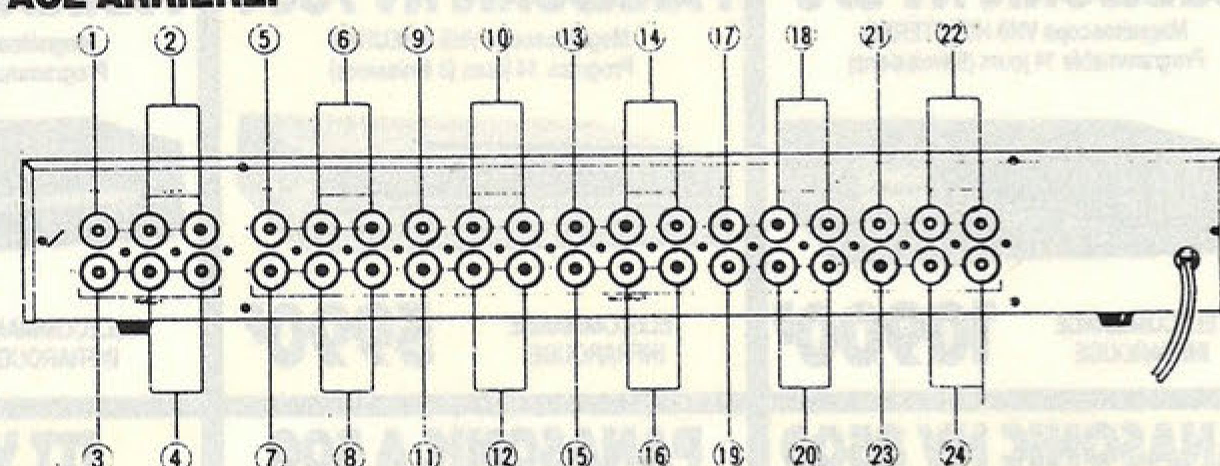
FACE AVANT.



1. Marche Arrêt. Un voyant s'allume en rouge quand le contact est mis.
2. Potentiomètre de niveau audio.
3. Potentiomètre de niveau vidéo.
4. Potentiomètre de netteté image.
5. Potentiomètre suppresseur bruit vidéo
6. Potentiomètre de déphasage.
7. Commutateur de déphasage avec voyant lumineux.
8. Sélecteur prise façade ou dos de
9. l'appareil du régénérateur de contour.
10. Commutateur filtre bruit de fond son.
11. Sélecteur d'entrées façade
12. ou dos de l'appareil.

13/15. Sorties vidéo.
14/16. Sorties audio.
17/19. Entrées vidéo.
18/20. Entrées audio.

FACE ARRIERE.



1/3. Entrées vidéo. 5.7.9.11.13.15.17.19.21.23. Sorties vidéo.
2/4. Entrées audio. 6.8.10.12.14.16.18.20.22.24. Sorties audio.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Voltage : 220 V
Consommation : 12 W
Entrées vidéo : 2 en façade, 2 à l'arrière
Sensibilité : 1 V p-p 75 ohms
Sorties vidéo : 2 en façade, 10 à l'arrière
Sensibilité :1 Vp-p 75 ohms
Entrées audio : 2 systèmes stéréo en façade, 2 à l'arrière
Sensibilité entrée audio: 500m Vrms 10Kohms
Sorties audio : 2 sorties stéréo en façade, 10 à l'arrière.
Sensibilité sortie audio: 500m Vrms 1Kohms
Variation du champ vidéo : −6dB à +6dB
Variation du champ audio : −60dB à +6dB
Effet de "sharpness": +15dB avec une entrée de 2MHz
Réduction de souffle audio : 7dB minimum avec une entrée de 5KHz à −49dB
Dimensions (LxPxH) : 430 mm x 180 mm x 60 mm
Poids : 3,2 kg.

L'APPAREIL PRET A L'EMPLOI AVEC SON MANUEL

5490F

A crédit Cetelem **1190F au comptant** + 24 mensualités de 231,20F
TEG 24,10 - Montant total du crédit avec assurance : 1248,80F

A2V KIT DE COPIE UNIVERSEL

entre 2 scopes avec régénérateur de niveau d'enregistrement et de contour d'image.

695F

A chaque extrémité du cordon, différentes prises pour se raccorder aux différents modèles de VHS

A3V KIT DE CORDON PERITEL

universel avec régénérateur de niveau d'enregistrement et de contour d'image.

695F

D'un côté du cordon, une Péritel, de l'autre côté, différentes prises pour se raccorder aux différents modèles de VHS

BOITIER DE REPARTITION PERITEL PERIMATIQUE 3000

Ce boîtier permet de relier de façon PERMANENTE différents appareils (magnétoscope, décodeur Canal Plus, jeu vidéo, microordinateur, ampli HIFI, etc...)

795F



Enregistrez CANAL PLUS en regardant un autre programme

BOITIER AC+

380F

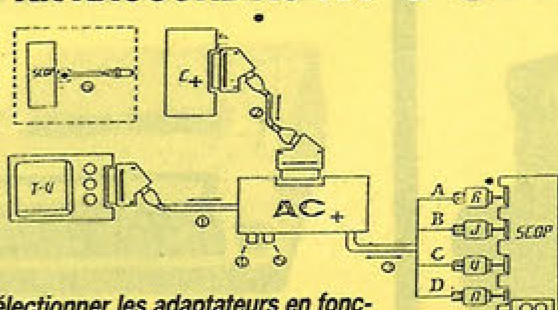
L'adaptation de notre module AC+ vous permettra :
– d'enregistrer Canal Plus en regardant un autre programme
– d'enregistrer un programme télé en regardant Canal Plus
– d'enregistrer Canal Plus sans regarder la télé (même éteinte)

L'adaptateur AC+ est livré avec :
– un cordon de liaison Péritel mâle à relier à votre poste de TV
– une prise Péritel femelle pour brancher la prise mâle venant du décodeur Canal Plus
– 4 prises RCA mâles (cinch) qui seront branchées sue votre tuner de magnétoscope.

Dans le cas où vos entrée et sortie vidéo sont de type BNC, demandez des adaptateurs BNC/RCA.

Si votre magnétoscope est muni d'une prise DIN vidéo/audio, demandez l'adaptateur ITC RCA/DIN de référence AC 100 (non fournis).

Kit RACCORD AC 100 70F

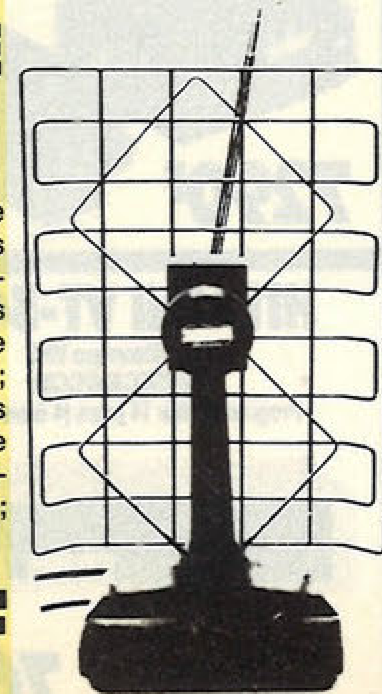


Sélectionner les adaptateurs en fonction du standard de vos appareils.

ANTENNE AMPLIFIÉE INTÉRIEURE OMENEX

L'antenne électrique OMENEX est indispensable pour tous ceux qui connaissent une réception difficile en TV ou vidéo, ou qui souhaitent plus simplement améliorer leurs enregistrements. Lorsque l'on sait l'importance de la puissance du signal dans l'enregistrement vidéo, on peut s'étonner qu'aussi peu de gens utilisent des antennes électroniques en France. Voici, à notre sens, les utilisations principales de cette antenne : mauvaise réception ou impossibilité d'installer une antenne extérieure ; réception de TV libres avec possibilité d'orienter immédiatement l'antenne vers l'émetteur. En effet, votre antenne de toit est orientée vers l'émetteur de TDF et ne peut que très difficilement recevoir d'autres émetteurs ; caravane, 2e poste TV, utilisation à la campagne etc... image vidéo moyenne, principalement sur la 3e chaine ; émetteur éloigné, antenne collective médiocre etc... ; réception radio FM.

Caractéristiques techniques : bande passante VHF : 50/250 Mhz - Bande passante UHF : 470/900 Mhz - Gain VHF : 10 dB - Gain total réglable UHF : 0 à 30 dB - Consommation : 30 mA - Alimentation : 220 V.



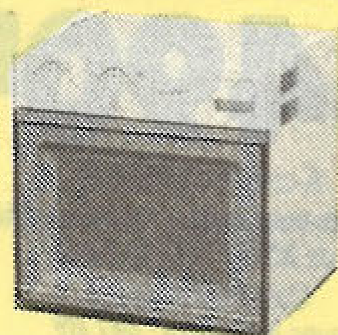
450F

GENERAL

10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

FOURS MICRO ONDES

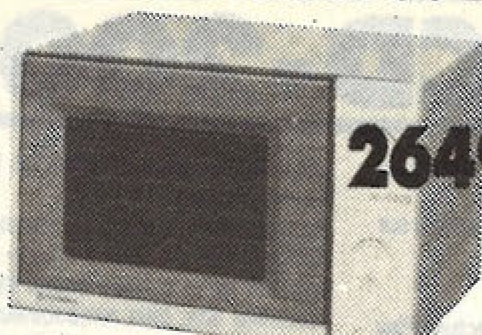
HITACHI MR 5600 B



1990F

Puissance restituée réglable 100W à 500W. Minuteur 60 minutes. Cuve acier laqué. Antenne rotative. Coloris : brun ou blanc.

HITACHI MR 6600 B



2649F

Puissance restituée réglable 100 à 600W. Minuteur 60 minutes. Cuve acier laqué. Plateau tournant. Coloris : brun ou blanc.

HITACHI MR 5650 B



2690F

Compact 17 litres. Puissance restituée 0 à 500W et durée de cuisson réglable par touches sensitives. Programmable. Affichage de l'heure. Antenne rotative. Colori : blanc ou brun.

HITACHI MR 6610 B



2990F

28 litres. Puissance restituée 100 à 600W. Minuteur 60 minutes. Cuve inox. Plateau tournant. Coloris : brun ou blanc.

HITACHI MR 6445



3690F

28 litres. Puissance restituée réglable 100 à 600W. Minuteur 120 minutes. Cuve inox. Plateau tournant. Auto-sensor fort-doux. Indicateur de décongélation en grammes. Coloris : brun ou blanc.

HITACHI MR 6650



3890F

Puissance restituée réglable 0 à 600W et durée de cuisson réglable par touches sensitives. Programmable. Affichage de l'heure. Cuve inox. Plateau tournant. Coloris : blanc ou brun.

HITACHI
ACCESSOIRES POUR FOURS A MICRO ONDES

MRK 64 - Kit d'encastrement
Colori brun.
Pour MR 6400, 6415, 6610B, 6445, 6600B, 6650B **652F**

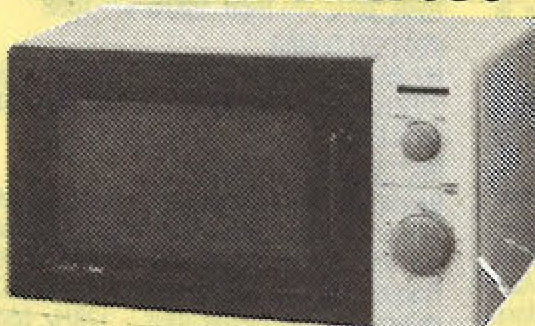
MRK 64 - Kit d'encastrement
Colori blanc.
Pour MR 6425, 6455, 6610WH, 6600WH, 6650WH **652F**

PLAT BRUNISSEUR AVEC COUVERCLE
Grand modèle **390F**

PLAT BRUNISSEUR AVEC COUVERCLE
Petit modèle **350F**

KIT RECIPIENTS DE CUISSON **119F**

MULTITECH DMR 050



Four compact. Puissance 400W. Fonctions : décongélation et cuisson. Minuterie 30 minutes. Eclairage automatique.

1399F

MULTITECH DMR 602



Puissance 500W. Fonctions : décongélation et cuisson. Minuterie 30 minutes maxi. Plateau tournant. Eclairage automatique.

1499F

MULTITECH DMR 604



Puissance 500W. Fonctions : décongélation et cuisson. 10 programmes de cuisson. Minuterie digitale 99 minutes maxi. Plateau tournant. Eclairage automatique.

1999F

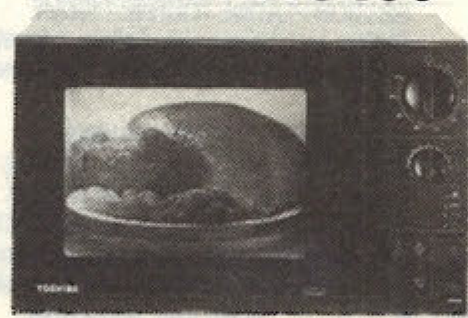
TOSHIBA ER 5300



Avec agitateur d'ondes pour une cuisson idéale. Puissance restituée 500W. Minuterie 30 minutes.

1699F

TOSHIBA ER 5400



Avec plateau tournant pour une chaleur uniforme. 18 litres. Puissance restituée 500W. Minuterie 45 minutes.

1999F

TOSHIBA ER 7600



Avec plateau tournant et agitateur d'ondes. 27 litres. Puissance restituée 650W. Minuterie 45 minutes.

2495F

TOSHIBA ER 7700



Avec affichage digital des fonctions. 27 litres. Puissance restituée 650W. Minuterie 95 minutes.

2995F

TOSHIBA ER 7800



Avec affichage digital et touches de sélection membranes douces. 27 litres. Puissance restituée 650W. Minut. 99 mn. Façade sombre.

3195F

TOSHIBA ER 7800W



Avec affichage digital et touches de sélections à membranes douces. 27 litres. Puissance restituée 650W. Minuterie 99 minutes. Présentation blanche.

3195F

GOLDSDTAR ER 4020 D



15 litres. Puissance restituée 500W.

1699F

GOLDSDTAR ER 410 MD



15 litres. Puissance restituée 500W. Minuterie 99 minutes.

1899F

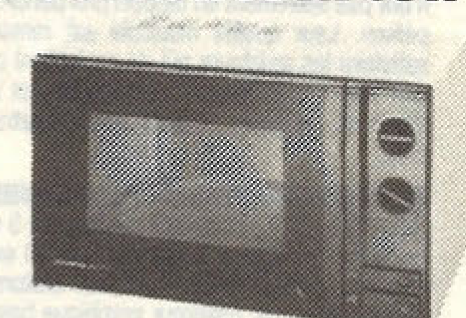
GOLDSDTAR ER 5033 D



19 litres. Puissance restituée 55 à 550W. Minuterie 35 minutes.

1990F

GOLDSDTAR ER 6511 D



28 litres. Puissance restituée 60 à 600W. Minuterie 60 minutes.

2190F

GOLDSDTAR ER 710 ME



39 litres. Puissance restituée 70 à 700W. Minuterie 99 minutes.

2990F

SHARP R 5870



Plateau tournant verre, diam. 280mm. Minuterie 30 mn. Volume 17 litres. Couleur : blanc ou marron.

1995F

SHARP R 5970



Plateau tournant verre, diam. 280mm. Clavier digital. Minuterie 99 mn. Volume 17 litres. Couleur : marron.

2495F

SHARP R 6270



Plateau tournant verre, diam. 325mm. Minuterie 60 mn. Volume 25 litres. Puissance restituée 650W. Couleur : blanc ou marron.

2495F

SHARP R 7260



Plateau tournant verre, diam. 325mm. Minuterie 99 mn. Volume 26 litres. Puissance restituée 650W. Couleur : marron.

3195F

SHARP R 7470



Plateau tournant verre, diam. 325mm. Minuterie 99 mn. Volume 26 litres. Puissance restituée 650W. Couleur : marron.

3995F

SHARP R 8170



Four combiné micro ondes plus convection. Plateau tournant métal émaillé, diam. 330mm. Minuterie 60 mn. Volume 26 litres. Couleur : blanc ou marron.

3695F

GENERAL

10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département Hi Fi

CHAINES BUDGET GENERAL AMSTRAD CD-1000 et CD-2000



24. Arrêt/éjection
25. Rembobinage
26. Avance rapide
27. Reproduction
28. Compteur
29. Remise à zéro du compteur
30. Touche Mono/Stéréo
31. Sélection de la cassette norm./CrO2/métal
32. Pause
33. Prise micro droit
34. Prise casque
35. Prise micro gauche
36. Tiroir CD
37. Afficheur CD
38. Ouvrir/arrêt/fermer
39. Ecoute
40. Pause
41. Recherche avant
42. Recherche arrière

HISTORIQUE
La différence entre la CD 1000 et la CD 2000 est la fourniture d'un meuble et des enceintes 15 cm plus grandes dans le sens de la hauteur pour la CD 2000 que pour la CD 1000.
Amstrad est en train de devenir le leader mondial de la micro informatique grace à des produits au rapport qualité prix sans concurrence. En matière de HI-FI, la position est la même et la CD 1000 ou CD 2000 représentent un pas en avant dans la démocratisation de la chaine avec laser disc.

PRESENTATION ET DISPOSITION DES COMMANDES
La CD 1000 ou CD 2000 hormis le meuble et la dimension des enceintes sont rigoureusement identiques pour l'aspect. Présentation noire satinée. Touches alu claires, capot platine fumé.
De haut en bas du rack, nous trouvons les éléments suivants :
1. Plateau
2. Bouton 33/45 tours
3. Marche/Arrêt de la platine
4. Recherche des stations
5. Bouton FM
6. Bouton PO (MW)
7. Bouton GO (LW)
8. Voyant lumineux d'alimentation
9. Bouton marche/arrêt
10. Egaliseur graphique
11. Balance
12. Voyants lumineux indicateurs de puissance
13. Sélection tuner
14. Sélection cassette
15. Sélection platine T.D.
16. Sélection CD
17. Contrôle du volume
18. Arrêt/éjection
19. Rembobinage
20. Avance rapide
21. Reproduction
22. Enregistrement
23. Pause

FONCTIONNEMENT DE LA PLATINE COMPACT DISC

Mise sous tension
A l'allumage du bouton d'alimentation (9), 2 tirets apparaîtront sur l'afficheur CD LED (voir fig. 8.). Si le tiroir est ouvert, il sera refermé automatiquement. S'il y a un disque dans l'appareil, la lecture du nombre de plages commencera (pendant la lecture, les tirets clignoteront : fig. 9) et sera affiché (fig. 10). Le message d'erreur "Er" sera affiché (fig 11), pour indiquer qu'il n'y a pas de disque dans le tiroir.

Lecture d'un disque
Appuyez sur le bouton de fonction CD (16), pressez la touche Close/Stop/Open (38) pour ouvrir le tiroir porte-disque. Posez le disque délicatement, AVEC LE CÔTÉ ETIQUETTE DESSUS, sur le plateau (voir fig. 12), pressez à nouveau la touche Close/Stop/Open pour refermer le tiroir. Le nombre total de plages est affiché sur l'afficheur CD. Appuyez sur Play (39), le premier morceau du disque sera lu, et le numéro 1, sera affiché pour le confirmer. Le numéro de chaque plage sera affiché au fur et à mesure de la lecture du disque.
Si l'appareil est déjà sûr Play, appuyez à nouveau sur la touche Play (39) et le morceau sera relu.

Saut des plages
Si vous maintenez appuyée la touche de lecture Play (39) pendant plus de 2 secondes, l'indicateur CD augmentera d'un chiffre automatiquement, une fois arrivé à la plage choisie, relachez la touche Play et ce morceau sera lu. Si l'affichage atteint le dernier numéro de ce disque, il retournera à "1" et continuera.

Mise en attente
Si la touche Pause (40) est pressée pendant l'écoute, la lecture sera interrompue jusqu'à ce que la touche Pause soit à nouveau pressée. Le mode Pause sera indiqué sur l'afficheur CD par un clignotement.

Fermeture/Arrêt/Ouverture (Close/Stop/Open)
Pour arrêter la lecture pendant l'écoute, appuyez sur la touche Close/Stop/Open (38), appuyez une deuxième fois pour ouvrir le tiroir porte-disque, et retirez le disc. Pour refermer le tiroir, appuyez à nouveau sur la touche Close/Stop/Open. NE JAMAIS ESSAYER D'OUVRIR OU DE FERMER LE TIROIR A LA MAIN OU DE L'OBSTRUER DURANT SA MARCHE.

Recherche d'avance ou de retour
Si les touches d'avance et de retour (41, 42) sont relâchées pendant l'écoute, la recherche commencera rapidement, et le disque continuera à être entendu. (Pendant la pause, la recherche se fera sans son). Si les touches sont pressées plus de 3 secondes, la recherche sera plus rapide, 3 secondes plus tard, la vitesse de la recherche sera augmentée à son maximum et vous n'entendrez plus le disque.
Pendant la recherche, le numéro des plages sera affiché sur l'afficheur CD.
Notez que la recherche d'avance ne dépassera pas le dernier numéro de la plage du disque, de même que pour la recherche de retour qui s'arrêtera à la plage "1". Si vous forcez ceci, le message d'erreur sera affiché (fig. 11).

Affichage d'erreur
Le message d'erreur sera affiché chaque fois que l'appareil recevra une commande interdite.
Par exemple, si la touche Play est pressée et qu'il n'y a pas de disque dans le tiroir, ou si le disque a été posée sur la mauvaise face.



Fonctionnement de la cassette
Reproduction simple
Vous pouvez écouter une cassette préenregistrée aussi bien sur le lecteur de cassette 1 que sur le 2. Appuyez sur le sélecteur de cassette (14). Puis appuyez sur le bouton "éject" et insérez la cassette dans l'un ou l'autre des lecteurs. Refermez la porte du lecteur et appuyez sur Play.
Appuyez sur le bouton du sélecteur de cassette (14). Appuyez sur les deux boutons Eject et insérez une cassette dans chaque lecteur (assurez vous que les cassettes sont bien rembobinées au début). Fermez les portes des lecteurs, ensuite appuyez sur Play de la cassette 1 et Play de la cassette 2.
La cassette du lecteur 1 est reproduite jusqu'à la fin, quand elle est terminée, la cassette du lecteur 2 commence automatiquement.

Enregistrement
A partir de la radio, d'une platine tourne disque ou d'un disque compact.
Lorsque vous écoutez la radio (PO-GO ou FM) ou un disque, vous pouvez en même temps enregistrer ce que vous écoutez sur une cassette, en vous servant du lecteur 1.
Insérez votre cassette dans le lecteur 1 et fermez la porte. Appuyez sur le bouton Pause, puis appuyez sur les boutons Record et Play en même temps pour bien les enclencher.
Quand l'enregistrement est complètement terminé, appuyez sur la touche Stop. Si la cassette se termine avant que vous pressiez Stop, le mécanisme s'arrêtera automatiquement.
Vous pouvez rembobiner la cassette au début en pressant la touche de rembobinage. Appuyez sur Play et sur le sélecteur de cassette pour écouter l'enregistrement.
Pour éjecter la cassette, appuyez à nouveau sur la touche Stop/éject et la porte cassette s'ouvrira.

Copie de cassette à cassette
Vous pouvez faire un duplicata de bande de la cassette 2 sur la cassette 1. Appuyez sur le bouton de sélection de cassette (14).
Insérez la cassette sur laquelle vous voulez enregistrer dans le lecteur 1. Appuyez sur le bouton enregistrement (Record) et écoute (Play) en même temps pour bien les enclancher. Introduisez la cassette que vous voulez copier dans le lecteur 2 et à l'aide des boutons du lecteur 2, déroulez la bande jusqu'à l'endroit où vous désirez commencer votre copie.
Appuyez sur les touches Pause et Play du lecteur 2.
Appuyez sur les deux touches Pause en même temps pour commencer la copie.
Lorsque votre copie est terminée, appuyez sur les boutons stop des cassettes 1 et 2.

C) NOTRE OPINION SUR LA CHAINE AMSTRAD
Indépendamment, les CD1000 et CD 2000 représentent une fantastique nécessité bien dans l'esprit Amstrad. Toutes nos espérances de vente sont dépassées avec ce produit qui n'a à notre connaissance pas d'équivalence sur le marché sur le plan prix performance.

L'AMSTRAD CD 1000 complète avec ses enceintes
4490F
A crédit CETELEM
890F au comptant + 18 mensualités de **239F** - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 482,40F

L'AMSTRAD CD 2000 complète avec ses enceintes
4990F
A crédit CETELEM
990F au comptant + 18 mensualités de **266,90F** - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 804,20F

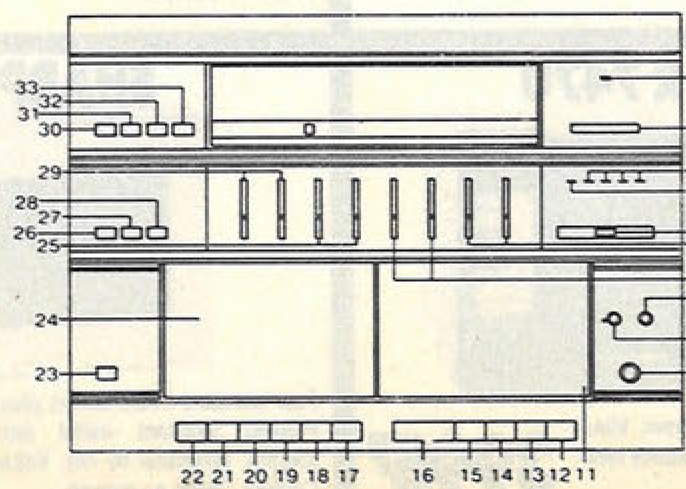
D) CARACTERISTIQUE TECHNIQUES.
SECTION AMPLIFICATEUR
Puissance 10 Watts RMS par canal, puissance totale musicale 40 Watts. Courbe de réponse 20Kz - 20kHz. Distorsion 1 % à pleine puissance. Egaliseur graphique 100Hz +/−10dB, 400Hz +/−10dB, 1KHz +/−10dB, 3KHz +/−10dB, 10KHz +/−10dB
SECTION TUNER
FM 86.5 – 109MHz. PO 525 – 1650KHz. GO 150 – 270KHz. Sensibilité FM 75 ohms BALANCE NON REGLEE
SECTION CASSETTE
Bande cassette compacte. Vitesse de défilement 4.75 cm par seconde. Pistes 4 pistes, 2 canaux stéréo. Pleurage et scintillement 0.2 %. Distorsion 1 %. Fréquence bande normale 80Hz – 10KHz. Courbe de réponse bande Chrome 80Hz – 12KHz, bande Métal 80Hz – 12KHz. Sensibilité Micro 0.5mV– 600 ohms.
SECTION COMPACT DISC
Système de lecture : rayon laser optique. Pleurage et scintillement : non mesurable (précision quartz). Rapport signal/bruit : supérieur à 90 dB. Diaphonie : supérieure à 90 dB.
SECTION PLATINE TOURNE-DISQUE
Platine contrôle manuel. Cellule magnétique. Transmission par courroie. Contrôle de vitesse electronique.
DIMENSIONS ET POIDS (CD1000)
Appareil principal 36 cm(L) X 39 cm(H) X 33 cm(P). Poids 10.2Kgs. Enceintes 25 cm(L) X 35 cm(H) X 21 cm(P). Poids 4Kgs. Alimentation 220-240V AC,

CHAINES BUDGET GENERAL AMSTRAD SM-45 et TS-46

16. reproduction (1)
17. touche pause (2)
18. Arrêt / éjection (2)
19. avance rapide (2)
20. rembobinage (2)
21. reproduction (2)
22. enregistrement (2)
23. marche / arrêt
24. cassette 2
25. correcteur physiologique
26. touche tuner
27. touche platine cassette
28. touche platine tourne-disque
29. basses
30. touche FM
31. touche Mono/stéréo
32. touche PO
33. touche GO
34. prise antenne FM
35. prise haut-parleur droit
36. prise haut-parleur gauche
37. cordon d'alimentation secteur
38. élèvateur du bras de lecteur
39. patte de fixation
40. patte de positionnement manuel
41. sélecteur de vitesse (33/45 Tours)

A) HISTORIQUE
La SM45 et sa sœur la TS46 ne diffère que par l'ensemble et la taille des enceintes qui sont 15 cm plus hautes pour la TS46. Ce sont les tous derniers modèles de la prestigieuse marque Amstrad. Pour ceux qui ne le sauraient pas, près de 15 à 20 % des chaines en rack vendus en france le sont par Amstrad. Les raisons de ce succès ? L'incroyable rapport prix performance permis grace à une intégration dans la construction particulièrement poussée et de très grandes séries de fabrication.

B) DESCRIPTION DE LA CHAINE
1. indicateur FM stéréo
2. recherche des stations
3. indicateur de niveau de sortie
4. indicateur de mise sous tension
5. volume
6. balance
7. aigus
8. prise micro droite
9. prise micro gauche
10. prise casque
11. cassette 1
12. touche pause (1)
13. Arrêt / éjection (1)
14. avance rapide (1)
15. rembobinage (1)



FONCTIONNEMENT DE L'AMPLI
Utilisez les boutons de basses et d'aigus pour régler la tonalité à votre goût et en fonction de l'accoustique de votre pièce. Vous pouvez également régler la balance entre les enceintes à l'aide du bouton Nº 6, suivant l'endroit où vous avez placé vos enceintes. En faisant tourner le bouton vers la gauche, vous déplacez le son vers la gauche, et en faisant tourner le bouton vers la droite, vous déplacez le son du côté droit. Vous pouvez écouter vötre chaîne à l'aide d'un casque en insérant le casque dans la prise casque (10).

Des voyants lumineux de droite et de gauche situés sur l'ampli vous indiquent la puissance de sortie de l'ampli.

FONCTIONNEMENT DU TUNER
PO/GO, pour utiliser ces gammes d'ondes, appuyez sur l'une ou l'autre de ces touches et à l'aide du bouton de recherches des stations, placez-vous sur la station de votre choix. Aucun branchement d'antenne extérieure n'est nécessaire étant donné que l'appareil à une antenne ferrite incorporée.
FM, pour la FM, branchez une antenne co-axiale se trouvant à l'arrière de votre ensemble. Le fil d'antenne doit être équipé d'une prise co-axiale de 75 ohms. Appuyez sur la touche FM, et placez-vous sur une station FM avec le bouton de recherche des stations. Vous éliminez les interférences en pressant sur la touche "Mute". L'indicateur FM stéréo s'éclaire lorsque vous êtes en FM. Dans les endroits où le signal est faible, soit parce que l'antenne n'est pas bonne soit parce-que vous êtes trop loin de l'emetteur, il peut se produire des bruits de fond importants en FM. Les bruits peuvent être réduits en mettant la touche "Mono/stéréo" sur mono. Dans cette position vous écoutez votre émission en mono bien sûr. Notez qu'en PO/GO, l'indicateur stéréo FM, l'AFC et le silencieux ne fonctionnent pas.

FONCTIONNEMENT DE LA PLATINE DISQUE
La platine disque est protégée par un couvercle anti-poussière. Pour écouter des disques, le bouton (20) de sélection de la fonction Phono doit être enfoncé.
La platine disque fonctionne avec des 33 Tours ou des 45 Tours.

OPERATION
1. Placez le disque sur la platine et sélectionnez la vitesse avec le sélecteur de vitesse (33/45 Tours).
2. Soulevez le bras de lecture.
3. Utilisez la patte de positionnement manuel pour placer le bras sur le disque a l'emplacement désiré. La platine doit maintenant avoir commencé à tourner.
4. Pour placer avec précaution le saphir sur le disque, utilisez avec douceur l'élévateur du bras de lecteur.
5. La platine s'arrête lorsque le disque est fini.
6. Le bras doit être délicatement remis en place avant de refaire tourner la platine.
7. L'adaptateur pour 45 Tours au centre de la platine peut être élevé en le tournant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, et peut être abaissé en le tournant dans l'autre sens.

Si vous utilisez la platine disque avec une puissance élevée (spécialement si les basses sont fortes), assurez-vous que les haut-parleurs ne sont pas à proximité du meuble HiFi pour éviter le retour.

FONCTIONNEMENT DE LA CASSETTE
Reproduction simple
Vous pouvez écouter une cassette pré-enregistrée aussi bien sur le lecteur de cassette 1 que sur le 2. Appuyez sur le sélecteur de cassette (27), puis appuyez sur le bouton "Eject" et insérez la cassette dans l'un ou l'autre des lecteurs. Refermez la porte du lecteur, ensuite appuyez sur "Play".
Lecture en continu
Appuyez sur le sélecteur de cassette (27). Appuyez sur les deux boutons "Eject" et insérez une cassette dans chaque lecteur et appuyez sur "Pause" de la cassette 1 et "Pause" de la cassette 2 (assurez vous que les cassettes sont bien rembobinées au début). Fermez les portes des deux lecteurs, ensuite appuyez sur "Play" de la cassette 1 et "Play" de la cassette 2. Relachez le bouton "Pause" de la cassette 1. La cassette 1 est reproduite jusqu'à la fin. Quand elle est terminée, la cassette du lecteur 2 commence automatiquement.
Enregistrement
Lorsque vous écoutez la radio (FM, PO, GO), ou un disque, vous pouvez en même temps enregistrer ce que vous écoutez sur une cassette, en vous servant du lecteur 2.
Insérez votre cassette dans le lecteur 2 et fermez la porte. Appuyez sur le bouton "Pause", puis appuyez sur les boutons "Record" et "Play" en même temps pour bien les enclencher ; vous devriez pouvoir entendre ce que vous êtes en train d'enregistrer. Lorsque vous êtes prêt, appuyez sur "Pause" et la cassette commencera à tourner. Si vous désirez interrompre temporairement l'enregistrement, appuyez sur "Pause". Pour reprendre, ré-appuyez sur "Pause". Lorsque l'enregistrement est complètement terminé, appuyez sur la touche "Stop". Si la cassette se termine avant que vous pressiez "Stop", le mécanisme s'arrêtera automatiquement. Vous pouvez rembobiner la cassette au début en pressant la touche de rembobinage. Appuyez sur "Play" et sur le sélecteur de cassette pour écouter l'enregistrement. Pour éjecter la cassette, appuyez à nouveau sur la touche "Stop-eject" et la porte cassette s'ouvrira.

L'AMSTRAD SM-45 complète avec ses enceintes
1490F
A crédit Cetelem : **0% comptant** + 6 mensualités de **268,60F.** TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 111,60F

L'AMSTRAD TS-46 complète avec ses enceintes
1690F
A crédit Cetelem : **190F comptant** + 6 mensualités de **268,60F.** TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 111,60F

C) NOTRE OPINION
La SM45 sans meuble et la TS46 avec son meuble n'ont pas seulement un rapport prix performance stupéfiant. Leur qualité musicale est remarquable et satisfaira les amateurs qui ne souhaitent pas consacrer trop à leur budget. L'esthétique est superbe et digne de certaines chaînes valant quatre fois plus cher.

D) CARACTERISTIQUES TECHNIQUES
SECTION AMPLIFICATEUR : Puissance 5 watts RMS par canal, puissance totale musicale 20 watts. Courbes de réponse 20 Hz – 20 kHz. Distorsion 1 % à pleine puissance. Egaliseur graphique basse +/− 10 dB, milieu +/− 10dB, aigu +/− 10dB
SECTION TUNER : FM 86.5 – 109MHz. PO 525 – 1680kHz. GO 155 – 280kHz. Sensibilité FM 3µV. Entrée antenne FM 75ohms
SECTION CASSETTE : Bande cassette compacte. Vitesse de défilement 4.75 cm par seconde. Pistes 2 canaux stéréo. Pleurage et scintillement 0.2 % WRMS. Distorsion 1 %. Courbe de réponse bande normale 80Hz – 12kHz. Sensibilité micro 0.6mV – 600ohms.
SECTION PLATINE TOURNE-DISQUE : Platine contrôle manuel avec auto-stop. Cellule céramique. Transmission par courroie. Contrôle de vitesse electronique.
DIMENSION ET POIDS : Appareil principal 36 cm(L) X 32 cm(H) X 33 cm (P). Poids 7.25Kgs
Enceintes 18 cm(L) X 26 cm(H) X 14 cm(P). Poids 3.6Kgs X 2
Alimentation 220/240 V AC, 50 Hz

GENERAL

10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département Téléviseurs

TELEVISEURS COULEUR

" l'image carrée "



SHARP 5405F
54 cm SECAM à télécommande infra-rouge 23 fonctions

Téléviseur couleur de 54 cm avec tube image plat et carré. Ce téléviseur comprend un système de syntonisation électronique à circuits intégrés à 16 canaux, compatible avec le réseau câblé, une priser Péritel, un affichage numérique à l'écran, un interrupteur auto-retard et une télécommande à infra-rouge à 23 fonctions.

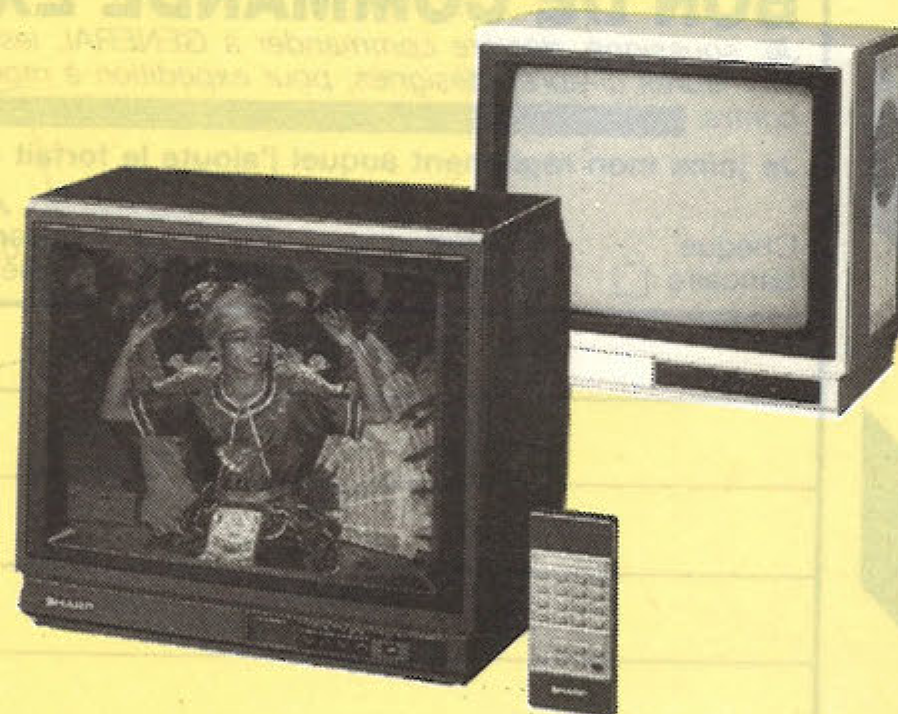
4990F

PORTABLE 36 cm SHARP C-1411 à télécommande

Téléviseur couleur 36 cm avec télécommande à infra-rouge à 23 fonctions - Affichage numérique à l'écran - système de syntonisation électronique à circuits intégrés à 16 canaux

FD 1411 (SECAM)
version FD (noir)
version FS (arg.)

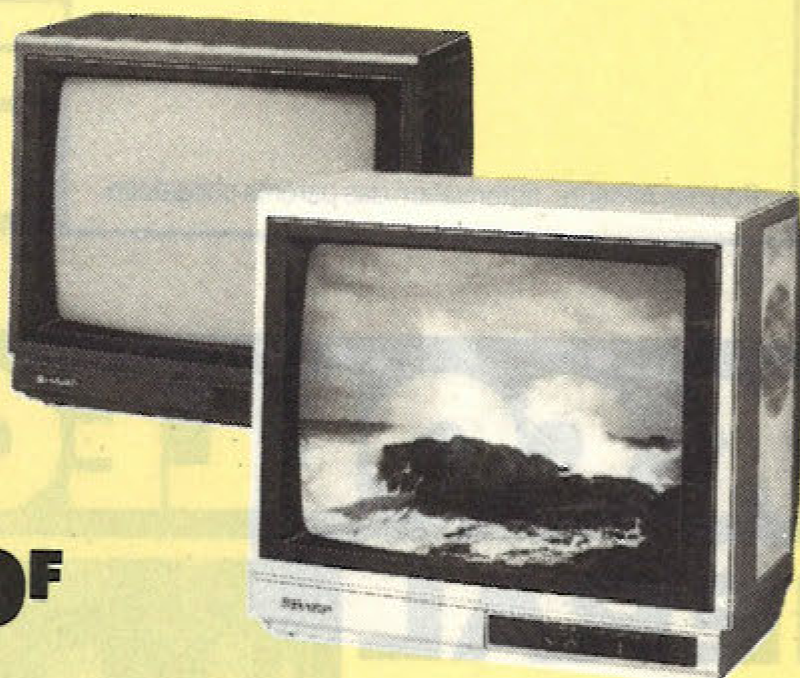
3395F



PORTABLE SHARP

C-1410 SECAM 36 cm
version FD (noir)
version FS (arg.)

2795F



PAL / SECAM
C-1410 FD (noir)
C-1410 FS (argenté)

3490F

PORTABLE PANASONIC à télécommande encastrable

Tube "Quintrix"
Télécommande à infrarouge 16 touches
12 chaînes programmables
Indicateur de chaîne par LED
Antenne dipôle détachable

PANASONIC
TC-431 FR

3360F



DEPARTEMENT SONOS

ETP SYSTEMS

MIXERS



MPX 8010 "NEW"
11 entrées. Vu-mètre. DSJ. Egaliseur (2X5). Electro start. Chambre d'écho. **2360F**

MPX 7700 "NEW"
Idem MPX 8010 mais sans écho (extension écho par module enfichable) **1760F**

MPX 6020 "NEW"
Idem à MPX 7700 mais sans égaliseur. (Extension écho par module enfichable) **1350F**

MPX 4005 "NEW"
8 entrées. Vu-mètre. Monitoring. Sortie enregistrement **485F**

ES 3M
Module électrique électrostat pour MPX 8010 et MPX 7700 .... **430F**

ECM 10
Module électronique extension écho pour MPX 6020 et MPX 7700 .... **690F**

PLATINE DISCO



DISCO 6000. SÉRIE PROFESSIONNELLE
Démarrage instantané. Stroboscope. Eclairage du plateau. Entraînement direct. Régulation à quartz. Plateau lourd. Pleurage et scintillement 0,055 % (WRMS). Livrée avec cellule **2980F**

CHAMBRE D'ÉCHO

ECH 15
Chambre d'écho analogique, digitale pour sono et Hifi **750F**

ECH 19
Chambre d'écho analogique, digitale présentation rack 19" **1390F**

WATTMÈTRE

Wattmètre 100/200 W stéréo .... **195 F**

AMPLIS de PUISSANCE

SÉRIE PROFESSIONNELLE. Présentation rack 19". Protection électronique stable. Double vu-mètre. Alimentation 220 V entrée 1 V. Finition alu-noir.

MPA 100 V
2 X 100 W **2150F**

MPA 150 V
2 X 150 W. Double alimentation **2790F**

MPA 200 V
2 X 200 W. Double alimentation **3690F**

MPA 300 V
2 X 300 W. Double alimentation **4150F**

MPA 450 V
2 X 450 W. Double alimentation **5450F**

ÉGALISEURS

EQ 150L
Égaliseur 2 X 10 fréquences. Boutons lumineux, niveau de sortie réglable G et D séparés. Entrée phono directe **790F**

EQ 500LS
ÉGALISEUR 2 X 10 fréquences. Boutons lumineux. Niveau de sortie réglable présentation rack 19" SPECTRUM ACOUSTIQUE **1040F**

EQ 1024LS
Égaliseur 2 X 12 fréquences. SPECTRUM ACOUSTIQUE Boutons lumineux. Niveau de sortie réglable. Présentation rack 19" **1460F**

MONACOR

TABLES DE MIXAGE



MMX 88
24 entrées mono commutables en 8 micros, 8 phonos, 8 lignes (ou CD). Echo réverbération incorporée. Sortie master. Réglage panoramique. Monitoring par voies et sur général. 2 sorties stéréo. **2590F**

TDM 1000
Mixer 7 entrées. Vu-mètre. DSJ équaliser (2 X 5 fréquences). Chambre d'écho **1970F**

MMX 26
TABLE DE MIXAGE POUR 6 MICROS
Réglages graves et aigus séparés. **790F**

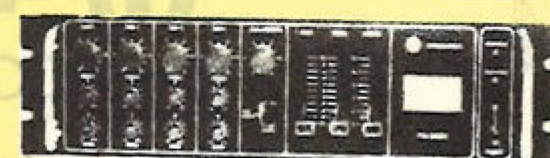
AMPLIS de PUISSANCE

- Sensibilité d'entrée : 775 mV
- Rapport signal/bruit : › à 100 dB pondéré
- Bande passante : 10 à 25000 Hz à 3 dB
- Distorsion THD : ‹ à 0,09 %

MAC 100
2 X 100 W RMS/8 ohms (2 X 130 W 4 ohms) **2790F**

MAC 160
2 X 160 W RMS/8 ohms (2 X 220 W 4ohms) **3350F**

MAC 210
2 X 210 W RMS/8 ohms (2 X 330 W 4 ohms) **3900F**



Ampli de puissance avec préampli incorporé, sorties basse impédance 4-8-16 ohms et sortie ligne 70/100 W.

PA 2000. Ampli 210 W.5 entrées mixables, très nombreuses possibilités. Alimentation 220 V CA et 24 V CC **4320F**

PA 1202. Ampli 175 W. 5 entrées mixables. Alimentation 220 V CA et 24 V CC **3070F**

PA 802. Ampli 100 W. 4 entrées mixables. Alimentation 220 V CA et 24 V CC **2160F**

PA 602. Ampli 40 W. 3 entrées mixables. Alimentation 220 V CA et 24 V CC **1570F**

PA 880. Ampli 100 W. 3 entrées (2 micros + 1 aux.) sirène, corne de brume et carillon incorporés, sorties basse impédance 4-8-16 ohms et sorties ligne 25/70/100 V. Alimentation 220 V CA et 12 V CC **1590F**

MA 300. Ampli 30 W. 5 entrées (2 micros +1 aux.) Sirène, corne de brume. Alimentation 220 V CA et 12 V CC. Circuit intercom. pour 4 HP. Idéal pour la navigation. **1280F**

MA 250. Ampli 15 W. 2 entrées (micro + 1 aux.) lecteur de cassettes, sirène corne de brume Alimentation 12 V CC. **1050F**

MA 200. Ampli 30 W. 3 entrées (2 micros commutables + aux.) Sirène et corne de brune. Alimentation 220 V CA et 12 V CC **960F**

PA 200. Ampli 10 W. 2 entrées (micro + aux), sirène incorporée. Alimentation 12 V CC **490F**

EGALISEUR

CE 1020. Egaliseur, 2 X 10 fréquences façade et potentiomètres illuminés. Scanner **790F**

CHAMBRE D'ECHO

EEM 1200. Analogique à mémoire à chaîne retard réglable de 20 à 200 m/sec. **790F**

Département
Vente par Correspondance aux Particuliers

BON DE COMMANDE à adresser à GENERAL

10, bd de Strasbourg, 75010 Paris - Tél.(1) 42.06.50.50 (poste 36-43)

Comment acheter par correspondance

1) Vous rédigez votre commande à l'aide du Bon de Commande ci-dessous *(n'oubliez-pas d'indiquer clairement, en lettres d'imprimerie,* **votre NOM et votre adresse complète dans la partie supérieure droite).**

2) **Frais d'expédition :** pour les frais de transport, GENERAL applique un forfait de 50 F par commande, quel que soit le montant de la commande.

3) **Règlement : a)** vous cochez le mode de règlement qui vous convient (chèque bancaire, chèque postal, mandat, carte bleue), dans la partie supérieure gauche du Bon de Commande ;

b) si vous optez pour le paiement par chèque bancaire, postal ou mandat, **vous joignez votre règlement** au bon de Commande **(le règlement doit être libellé au nom de GENERAL VIDEO) ;**

c) si vous choisissez le paiement par **Carte Bleue,** n'oubliez pas d'indiquer (partie inférieure gauche du Bon de Commande) **le numéro et ia date limite de validité** de votre Carte Bleue. Vous pouvez également commander par téléphone, sans utiliser le bon ci-dessous.

Etranger et outre-mer, nous consulter.

BON DE COMMANDE EXPRÈS

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les matériels et fournitures ci-après désignés, pour expédition à mon adresse ci-contre.

Je joins mon règlement auquel j'ajoute le forfait de transport

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat ☐ Carte Bleue ☐ ★

NOM
Prénom
N° Rue
Code postal
Ville

PRÉSENT A AMSTRAD EXPO du 21 au 24 novembre 1986 LA VILLETTE

DESIGNATION	CODE	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

★ **Pour règlement par CARTE BLEUE, voir § B page 36**
(Numéro Carte Bleue et date limite de validité OBLIGATOIRES)

N° CARTE BLEUE

DATE LIMITE DE VALIDITÉ

Signature

Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire

TOTAL COMMANDE
\+ FORFAIT DE PORT
TOTAL A REGLER

VENTE AUX COLLECTIVITES

Ce n'est pas un hasard si **GENERAL** est devenu en moins de dix ans **le numéro 1** des ventes de matériel vidéo, informatique et son aux collectivités

Membres des Comités d'Entreprises, Fonctionnaires, Associations diverses, choisissez d'adhérer à GENERAL, la centrale d'achat des collectivités.

ALLO COMMANDE
(1) 42.06.50.50
TELEX COMMANDE **214 034 F**



QUE VENDONS NOUS ?

Savez vous que GENERAL vend, en un an :
- près d'un million de cassettes vierges ;
- plus de 5000 ordinateurs et autres matériels informatiques ;
- plus de 100.000 disquettes ;
- plusieurs dizaines de milliers de films vidéo ;
- près de 50.000 logiciels ;
- plus d'un millier de magnétoscopes et autres matériels vidéo.

QUI SONT NOS CLIENTS ?

Nous comptons plus de 3000 clients collectivités qui adhèrent à notre formule. En voici quelques uns :

Café Jacques Vabre - CII Honeywell Bull Bob[illegible] - Hopital de Monaco - Kreps - Editions El[illegible] Laboratoires Lafon - Collège R. DELALANDE - Société Générale Reims - Matra Velizy - Matra Bois d'Arcy - CFTI - CETI - Duplistyle - IBM Corbeil - SAGEM Osny - E.A.S. - Dumez TP - Otis - Rosa - Dassault Argenteuil - Renault Boulogne - CIC Paris - Banque de France - Médiavision - AFP - Centre de Tri Cergy - Caserne Taillandier - Dassault Argonay - EDF St-Dizier - NMPP - Matin de Paris - Charge-Meunier - SAT Dourdan - L'Oréal - Verger-Delporte - Hotel Hilton - Société Générale Le Havre - Journal Minute - GIE Elis - CEA Bruyères-le-Chatel - Crédit Agricole Paris - RATP - Allocations Familiales - Peugeot Vernon - Peugeot Paris - Pathé Marconi Disques - GEO Services - Meca 07 - A.R.S. - CPAM Paris - MJC Ludres - Université de Californie - Bronzavia - Banque Dreyfus - IGN - ITEP - Dassault - Boulogne - CEA Valduic - Citroën - Sogetrans - Cunow - 1er RPIMA - CEA Saclay -Sagem - Carnaud BMI - Placoplatre - Inserm - Salomon - Sodeteg Buc - SNPE - Matra Toulouse - France-Rail - Diffusion Atlas - Coop Boulogne - Schlumberger - Westinghouse - Unesco - SGN - Air Equipement - Hop. Chateauroux - Sacem - Aérospatiale Chatillon - Le Robert - Air France - Villegenis - Thomson CSF Boulogne - CTR Midi 2 Toulon - Parisien Libéré - Caisse d'Epargne Angoulème - Novatrans - Guerlain - AGF - SNR Cevennes - Enertec - Manufacture de Tabacs Morlaix - BFCE - Cirsic - Neodata - Société Générale Tigery - Crédit - Agricole Soyaux - Labo Dom's - CEA Bordeaux - Compagnie Générale de Chauffe - Rhône-Poulenc - Inst. Gustave-Roussey - Secre - Bouygues - Pantashop - Amicale des Algériens - Chomette-Favor - Turboméca - Snecma - Canalab Dassault - Pathé Cinéma - Caisse d'Epargne de Paris - Hurel Dubois - CEA Limeil - Académie de Versailles - BA 217 - Assedic du Sud-Ouest - IBM Réaumur - Satan Industrie - Sauter - Lyonnaise des Eaux - Sicli - Digital Equipement - OCDE - SNMDA - Citroën Levallois - La Samaritaine - Norton - Samda - Crédit Coopératif.

COMMENT OBTENIR NOS TARIFS CONFIDENTIELS "COLLECTIVITÉ" ET ADHERER A GENERAL ?

Téléphonez à Mr COLLIN ou à ses adjoints, Mrs TREILLET, SOICHEZ et LE POULL, au

(1) 42.06.50.50
ou écrivez à :
GENERAL
Département Collectivité
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS

COMMENT UNE COLLECTIVITE RECOIT SA COMMANDE ?

Nous livrons directement le Comité d'Entreprise ou l'Association sous 24 heures dans la région parisienne et sous trois jours en moyenne pour la province. A titre individuel, le membre d'une collectivité peut également venir enlever son achat à notre magasin, 10, bd de Strasbourg, Paris-10e.

PROCEDURE D'URGENCE
si vous souhaitez commander aujourd'hui et que vous n'êtes pas encore adhérent :

Téléphonez à M. COLLIN. Vous recevrez votre carte d'adhérent en même temps que votre commande.

BON D'ADHESION GENERAL COLLECTIVITE

à renvoyer à **GENERAL**, 10 boul. de Strasbourg - 75010 PARIS - ☎ (1) 42.06.50.50

Je, soussigné, M .... Tél. prof. ....

désire faire bénéficier ma collectivité (nom et adresse) ....

des tarifs GENERAL COLLECTIVITÉ

Signature

GENERAL vous enverra sous 8 jours votre Carte d'Adhérent collective. De plus, chaque fois qu'un membre de votre collectivité viendra à notre magasin, nous lui établirons une carte individuelle.

24/24 heures : 42.02.76.58, Giovanni. Laissez message si répondeur.

Recherche tous renseignements sur clubs ou organisations dont le but serait d'initier les enfants à l'informatique. As. Stroub, 24, rue Léonfrot, 75011 Paris.

Cherche correspondants(es) amstradistes CPC 464 pour discution et échange idées, Mlle Berenguel Christine, 27, rue Honoré-Baradat, 64150 Mourenx. Réponse assurée.

Recherche contacts sur le Havre pour créer groupe d'amstradophiles. En vue d'échange idées, entr'aide , etc. Tél. : 35.48.55.78, demander Erwan avant 20 heures.

Débutant 6128 cherche correspondants en France : Sérgio Trigo Tavares, Rua Général-Silva-Freire, 151-4D 1800 Lisboa, Portugal.

Recherche créateurs logiciels de jeux plein d'idées pour association. Écr. : F. Coulomb, 17, allée Cervantes, 13009 Marseille.

Club Amstrad par correspondance. Entraide du débutant au confirmé. J. Trouillet, La Bregère-Larequille, 03310 Néris-les-Bains.

CPC 6128 recherche adeptes pour échange idées. Cherche hardcopy pour MT 805. Écrire à Tracas Daniel, 6, rue de la Herelle-Chepoix, 60120 Breteuil.

Qui possède le lazer basic ? (utilisable avec lazer compiler). Ecrire : Christian Broutin, 89, rue Nélis, B. 5001-Namur (Belgique).

Cherche corresp. 59162 pour échange astuces et idées pour CPC 464 seulement écrire à Michel Mantel, 32, rue Prosper-Franck, 59160 Lomme.

Cherche contacts pour échanges d'idées, de jeux, etc. sur CPC 464. Tél. : 88.97.07.14 (entre 9 h et 12 h du matin). Demander Sébastien.

Recherche correspondant pouvant donner vieux livres et revues sur Amstrad. Miquel Simó ; av/Balmes n° 60, 3°2a, 08700 Igualada (Barcelona), Espagne.

Recherche correspondant Amstradiste possédant une imprimante pour échange de listings et programmes. Réponse assurée au 30.62.56.49 (demander Christophe).

Recherche donnateurs de documentations diverses concernant informatique + trucs et astuces : Degouve David, 55, rue du 8-Mai-1945, 80350 Mers-les-Bains. Merci d'avance !

J'ai un Amstrad CPC 464 et je cherche des garçons (ou filles !) de moins de 15 ans pour créer des jeux. J'ai les graphismes (sauf sprites) et le son. Reste l'animation, pas sérieux (ou nuls en basic) s'abstenir. Ecrire à Stéphane Monbel, 17, avenue des Tilleuls, 57270 Uckange.

Recherche personne possédant Amstrad CPC 464 pour contacts. Région très proche d'Elbeuf. M. Laurent Bruno. Tél. : 35.81.39.55.

CPC 664 cherche correspondants, clubs... pour échanges d'idées, etc. sur la région de Bordeaux. Contacter Fabrice Nogales. Tél. : 56.34.46.21.

Amstrad 6128 cherche contacts pour échange de trucs. Cèdre bleu, entrée II gauche, 3ᵉ étage, Vigneron PHilippe. 54100 Haut-du-Lièvre.

Recherche contact sur Laon (Aisne) et région : pour discuter Basic et L-M + échanges. Tél. : 23.23.39.79.

PCW 8256 cherche contacts sur ces sujets : Pascal, graphisme (GSX) L.M (Z80) et logo. Ecrire : Vallée Alain, 8, rue du Perche, Unverre, 28160 Brou.

Amstrad PCW recherche partenaire jeux et utilitaires, Conan, Peigus, 84690 Ansouis.

Recherche n° 1 d'Amstrad magazine et les 4 premiers n° de CPC. M. Fuchs, 18, chemin des Gds-Abois-Marteaux, 18100. Vierzon.

Recherche dans la ville de Bourges Amstradistes voulant se réunir pour créer 1 club d'échanges d'idées, etc. S'adresser à M. Magdenel Christian, 76, rue Emile-Zola, 18400 St-Florent S/C.

Cherche Amstradistes sur 6128 de préférence, département 04-05 en vue échanges. Région Sisteron vue formation club. Tél. : 92.61.13.85 (J.-Noël).

Possesseur 664 + imprimante + 60 jeux cherche Amstradistes du monde entier pour échanger des programmes listés, astuces et idées par courrier. Nebri Med Amine, 2, rue Vignard, Bt B, Alger, Algérie.

Cherche contacts CPC 664, dans la région de Brest. Téléphoner au 98.03.67.28 après 20 heures et demander Franck.

Cherche Amstradien pour échange. Bilon Christophe, 1/31, place des Bergers, 62138 Douvrin.

Cherche vieilles revues et listings pour CPC 464 (gratuitement), 39, chemin de la Rabouillette, 7600 Péruwelz (Belgique).

Échange moniteur monochrome + 400 F + 16 jeux contre moniteur couleur. Ecrire à M. Frédéric Clomb, Lacome Alex 01870 Martignat.

I want to change CPC 464 software. Please write to: Jimo Widmann, Achalmstrs. 15, 7446 Oberboihingen, W-Germany.

Pour un prix dérisoire, je traduis toutes vos docs anglaises pendant 6 mois, quelque soit la quantité. Jina Rheza, 21, rue de la Station-Ponsard, 38100 Grenoble.

CPC 6128 recherche contacts sur région Tours. Mesureau Stéphane, 71, rue St-Michel, 37170 St-Avertin.

Jeunes amstradiens en seconde cherchent amstradiens(es) de la région Quimpéroise pour pouvoir approfondir leurs connaissances et en faire partagé les débutants. Seules conditions, avoir un CPC 464 **monochrome** et être au moins en 3ᵉ. Téléphoner au 98.55.11.77. Demander Frédéric après 18 heures.

Je cherche pour CPC 464 un listing pouvant me donner toutes les combines si possible du loto Belge, bien payé ± 300 A 400 FF. Tél. : Belgique + 071-35-33-21 ou Francq D., 10, rue de la Révolution, 6040 Jumet, Belgique.

Cherche pour 464 : Datamut - Textomat - Calcumat - Richelieu. Achats ou échange. Contacter d'urgence Jean-Marc au 47.49.20.47.

Cherche logiciels éducatifs en tous genres, étudierait toutes propositions, appelez après 18 h au 46.48.40.44.

EMPLOIS

Nous inaugurons ce mois-ci une nouvelle rubrique pour nos P.A. Si vous cherchez un emploi ou mieux si vous en proposez servez-vous de nos colonnes.

Urgent. Général recrute des vendeurs/vendeuses qualifiés pour Hifi, vidéo et informatique. Tél. pour RDV à M. Dewavrin au 42.06.50.50 ou se présenter sur place au 10, boulevard de Strasbourg, 75010 Paris.

PETITES ANNONCES

Envoyez-nous vos P.A. **gratuites** rédigées **très lisiblement** à : Amstrad Magazine, 55, av. Jean Jaurès, 75019 Paris.

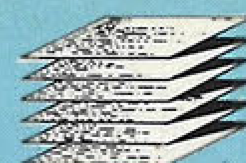
RUBRIQUE :
- ☐ **Achat**
- ☐ **Echange**
- ☐ **Vente**
- ☐ **Divers**

BLOCKAUS

Vous devrez détruire les chars adverses qui se rapprochent dangereusement de votre blockaus... Après chaque tir, ils continuent leur progression. Pour ajuster votre tir, vous disposez des indications suivantes :
— angle de tir (de 90 à 42 degrés) ;
— force du tir (long, moyen, court).
Les quatre premières vagues sont composées de cinq chars chacunes. Mais les choses se compliquent à partir de la cinquième vague... Saurez-vous résister ? Pour 6128. Mode d'emploi complet contenu dans ce programme d'arcade.

P. Balhade

```
1 '********************************* [1223]
2 '****** B L O C K H A U S ****** [1351]
3 '********************************* [1223]
4 '           PAR                     [167]
5 '                                   [117]
6 '      Patrick   BALHADE            [1319]
7 '      *****************            [670]
10 '**** DEFINITION CANON ****        [1015]
11 '                                  [117]
15 CLS                               [91]
20 INK 1,9:INK 2,0:INK 3,19:INK 0,1 [2788]
5
23 GOSUB 6530                        [960]
25 PAPER 0:BORDER 3:CLS              [1559]
30 SYMBOL AFTER 197                  [1435]
33 SYMBOL 197,0,1,3,6,28,48,96,192   [1812]
35 SYMBOL 198,0,0,0,6,28,48,96,192   [2472]
37 SYMBOL 199,0,0,0,0,0,48,96,192    [1793]
40 SYMBOL 200,0,0,0,0,48,48,48,48    [1568]
50 SYMBOL 201,48,48,48,48,48,48,48, [2480]
48
60 SYMBOL 202,0,0,0,0,6,6,6,6        [1530]
70 SYMBOL 203,12,12,12,12,12,12,24, [2062]
24
80 SYMBOL 204,0,0,0,0,0,3,3,3        [1511]
90 SYMBOL 205,6,6,6,12,12,12,24,24   [2121]
100 SYMBOL 206,0,0,0,0,0,0,0,1       [1809]
110 SYMBOL 207,0,0,0,0,0,192,192,12 [1479]
8
120 SYMBOL 208,1,3,3,3,6,6,12,12     [1614]
130 SYMBOL 209,128                   [1112]
140 SYMBOL 210,0,0,0,0,0,48,96,96    [1752]
150 SYMBOL 211,0,0,0,1,1,3,3,6       [1482]
160 SYMBOL 212,192,192,192,128,128   [1905]
170 SYMBOL 213,0,0,0,0,0,0,48,48     [1794]
180 SYMBOL 214,0,0,0,1,1,3,3,6       [1689]
190 SYMBOL 215,96,96,192,128,128     [1622]
200 SYMBOL 216,0,0,0,0,0,0,0,12      [1399]
210 SYMBOL 217,0,0,0,0,0,0,1,3       [1491]
220 SYMBOL 218,24,48,48,96,192,192, [2403]
128
230 SYMBOL 219,3,6,12,24,48,96,192, [2339]
128
240 SYMBOL 220,0,0,0,0,0,0,0,48      [1690]
250 SYMBOL 221,0,0,0,0,0,0,0,6       [1548]
260 SYMBOL 222,0,96,192,128,128      [1623]
270 SYMBOL 223,0,0,96,96,192,192,12 [2497]
8
280 SYMBOL 224,0,0,12,24,48,96,192, [2330]
128
290 SYMBOL 225,0,0,0,48,48,48,48,48 [1902]
300 SYMBOL 226,0,0,0,12,12,12,24,24 [2077]
310 SYMBOL 227,0,0,0,12,12,12,12,24 [2600]
320 SYMBOL 228,0,0,0,3,6,6,12,12     [1926]
330 SYMBOL 229,0,0,0,0,1,3,3,6       [1509]
340 SYMBOL 230,0,0,0,0,1,1,3,6       [1505]
350 SYMBOL 231,0,0,0,0,0,0,1,3       [1663]
360 SYMBOL 232,0,0,0,0,0,192,128     [1864]
370 SYMBOL 233,0,0,0,0,0,96,192,128 [2196]
380 SYMBOL 234,9,219,126,38,52,126, [1921]
153,16
```



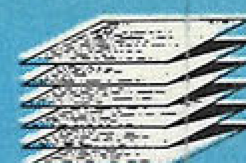
```
382 '*** VARIABLES ***                 [1091]
383 '                                  [117]
385 p1=2:p2=2:p3=2:p4=2:p5=2:v=1:w= [2423]
1:z=1
390 k=1:VA=1:SC=0:p6=0:p7=0:p8=0:p9 [2528]
=0:p10=0
395 p11=0:p12=0:p13=0:p14=0:p15=0:f [2650]
=283
397 '*** TABLEAU ***                   [678]
398 '                                  [117]
400 MOVE 224,0:DRAW 224,399,2          [1598]
401 WINDOW #1,1,14,1,25                [1197]
402 PAPER #1,1:CLS #1                  [1729]
403 PEN #1,2:PRINT #1:PRINT #1,"   B [3073]
LOCKHAUS  ":PRINT #1,"     *****
"
404 LOCATE #1,3,7:PRINT #1,"VAGUE   [2418]
";VA
405 LOCATE #1,5,10:PRINT #1,"SCORE" [2140]

406 LOCATE #1,6,12:PRINT #1,"000"   [1258]
407 LOCATE #1,3,16:PRINT #1,"TIR"   [1860]
408 LOCATE #1,4,19:PRINT #1,"ANGLE" [1655]

409 LOCATE #1,6,24:PRINT #1,"P.Balh [2102]
ade"
410 SYMBOL 254,0,195,255,255,255,25 [2320]
5,255,255
420 SYMBOL 255,255,255,255,219,24,2 [2013]
4,24,24
430 WINDOW #2,8,13,16,16:PAPER #2,1 [2829]
:CLS #2:PEN #2,2
440 WINDOW #3,10,13,19,19:PAPER #3, [2556]
1:CLS #3:PEN #3,2
450 '**** EXPLOSION BLOCKHAUS ****  [1121]
455 '                                  [117]
460 SYMBOL 235,0,0,0,0,2,3,3,3      [1352]
461 SYMBOL 236,0,0,8,8,8,8,28,28    [1514]
462 SYMBOL 237,0,0,0,0,0,4,4,12     [1664]
463 SYMBOL 238,4,6,3,3,3,1,1,1      [1753]
464 SYMBOL 239,3,3,3,195,227,227,23 [2134]
8,251
465 SYMBOL 240,156,156,220,220,254, [2470]
246,246,246
466 SYMBOL 241,8,24,24,48,48,112,11 [2585]
2,224
467 SYMBOL 242,24,48,112,224,192,12 [1823]
8
468 SYMBOL 243,251,255,255,127,127, [1859]
63,63,63
469 SYMBOL 244,238,236,236,218,127, [2707]
191,255,255
470 SYMBOL 245,0,0,0,240,224,192,12 [2025]
8
471 SYMBOL 246,14,7,3,1,1,0,28,15   [2129]
472 SYMBOL 247,29,206,249,239,247,2 [2151]
51,127,255
473 SYMBOL 248,240,252,248,224,128  [1754]
474 SYMBOL 249,7,3,1                [824]
475 SYMBOL 250,252,253,255,255,127, [2721]
63,15
476 SYMBOL 251,255,255,255,255,255, [2260]
255,131
477 SYMBOL 252,127.218,255,252,254, [2017]
3
478 SYMBOL 253,224,248,192,0,0,128  [1692]
500 GOTO 4500                       [325]
505 '**** ANIMATION CANON ****      [945]
506 '                                  [117]
510 PRINT #2," LONG":PRINT #3,"90": [4240]
LOCATE 21,21:PRINT CHR$(200);" "

515 LOCATE 21,22:PRINT CHR$(201);" [2333]
":GOTO 3100
520 PRINT #2," LONG":PRINT #3,"82": [4049]
LOCATE 21,21:PRINT CHR$(202);" "
525 LOCATE 21,22:PRINT CHR$(203);" [2560]
":GOTO 3140
530 PRINT #2," LONG":PRINT #3,"78": [4209]
LOCATE 21,21:PRINT CHR$(204);" "
535 LOCATE 21,22:PRINT CHR$(205);" [2748]
":GOTO 3190
540 PRINT #2," LONG":PRINT #3,"72": [3454]
LOCATE 21,21:PRINT CHR$(206);CHR$(2
07)
545 LOCATE 21,22:PRINT CHR$(208);CH [2310]
R$(209):GOTO 3240
550 PRINT #2," LONG":PRINT #3,"66": [4242]
LOCATE 21,21:PRINT " ";CHR$(210)
555 LOCATE 21,22:PRINT CHR$(211);CH [2870]
R$(212):GOTO 3290
560 PRINT #2," LONG":PRINT #3,"60": [4922]
LOCATE 21,21:PRINT " ";CHR$(213)
565 LOCATE 21,22:PRINT CHR$(214);CH [2828]
R$(215):GOTO 3340
570 PRINT #2," LONG":PRINT #3,"54": [4133]
LOCATE 21,21:PRINT " ";CHR$(216)
575 LOCATE 21,22:PRINT CHR$(217);CH [2117]
R$(218):GOTO 3390
580 PRINT #2," LONG":PRINT #3,"48": [3998]
LOCATE 21,21:PRINT "  "
585 LOCATE 21,22:PRINT " ";CHR$(219 [1887]
):GOTO 3440
590 PRINT #2,"MOYEN":PRINT #3,"90": [3378]
LOCATE 21,21:PRINT CHR$(220);" "
595 LOCATE 21,22:PRINT CHR$(201);"  [2295]
":GOTO 3490
600 PRINT #2,"MOYEN":PRINT #3,"82": [3477]
LOCATE 21,21:PRINT CHR$(221);" "
605 LOCATE 21,22:PRINT CHR$(203);"  [2576]
":GOTO 3540
610 PRINT #2,"MOYEN":PRINT #3,"78": [3150]
LOCATE 21,21:PRINT " "
615 LOCATE 21,22:PRINT CHR$(205);"  [2860]
```

```
";GOTO 3590
620 PRINT #2,"MOYEN":PRINT #3,"72": [4507]
LOCATE 21,21:PRINT " "
625 LOCATE 21,22:PRINT CHR$(208);"  [3118]
";GOTO 3640
630 PRINT #2,"MOYEN":PRINT #3,"66": [3833]
LOCATE 21,21:PRINT " "
635 LOCATE 21,22:PRINT CHR$(211);CH [2982]
R$(212):GOTO 3690
640 PRINT #2,"MOYEN":PRINT #3,"60": [4062]
LOCATE 21,21:PRINT " "
645 LOCATE 21,22:PRINT CHR$(214);CH [3502]
R$(222):GOTO 3740
650 PRINT #2,"MOYEN":PRINT #3,"54": [3491]
LOCATE 21,21:PRINT "  "
655 LOCATE 21,22:PRINT CHR$(217);CH [3070]
R$(223):GOTO 3790
660 PRINT #2,"MOYEN":PRINT #3,"48": [3636]
LOCATE 21,21:PRINT " "
665 LOCATE 21,22:PRINT " ";CHR$(224 [2856]
):GOTO 3840
670 PRINT #2,"COURT":PRINT #3,"90": [2233]
LOCATE 21,21:PRINT " "
675 LOCATE 21,22:PRINT CHR$(225);"  [2415]
":GOTO 3890
680 PRINT #2,"COURT":PRINT #3,"82": [2233]
LOCATE 21,21:PRINT " "
685 LOCATE 21,22:PRINT CHR$(226);"  [2523]
":GOTO 3940
690 PRINT #2,"COURT":PRINT #3,"78": [3773]
LOCATE 21,22:PRINT CHR$(227);" ":GO
TO 3990
700 PRINT #2,"COURT":PRINT #3,"72": [4226]
LOCATE 21,22:PRINT CHR$(228);" ":GO
TO 4040
710 PRINT #2,"COURT":PRINT #3,"66": [3858]
LOCATE 21,22:PRINT CHR$(229);" ":GO
TO 4090
720 PRINT #2,"COURT":PRINT #3,"60": [4393]
LOCATE 21,22:PRINT CHR$(230);" ":GO
TO 4140
730 PRINT #2,"COURT":PRINT #3,"54": [3381]
LOCATE 21,22:PRINT CHR$(231);CHR$(2
32):GOTO 4190
740 PRINT #2,"COURT":PRINT #3,"48": [3054]
LOCATE 21,22:PRINT " ";CHR$(233):GO
TO 4240
750 PRINT #2," LONG":PRINT #3,"42": [3413]
LOCATE 21,21:PRINT " "
755 LOCATE 21,22:PRINT " ";CHR$(197 [3158]
):GOTO 4390
760 PRINT #2,"MOYEN":PRINT #3,"42": [3330]
LOCATE 21,21:PRINT " "
765 LOCATE 21,22:PRINT " ";CHR$(198 [2260]
):GOTO 4415
770 PRINT #2,"COURT":PRINT #3,"42": [2246]
LOCATE 21,21:PRINT " "
775 LOCATE 21,22:PRINT " ";CHR$(199 [2428]
):GOTO 4440
900 '*** DESSIN BLOCKHAUS ***        [2059]
910 '                                [117]
1000 MOVE 297,27                     [312]
1005 GRAPHICS PEN 1                  [949]
1010 DRAW 297,11:DRAW 313,3:DRAW 33 [5210]
7,3:DRAW 353,11:DRAW 353,27:DRAW 33
7,19:DRAW 313,19:DRAW 297,27
1020 MOVE 325,11:FILL 1              [566]
1030 MOVE 313,3                      [442]
1040 GRAPHICS PEN 3                  [947]
1050 DRAW 313,19:DRAW 337,19:DRAW 3 [1572]
37,3:DRAW 313,3
1060 MOVE 325,11:FILL 3              [564]
1070 MOVE 313,35                     [340]
1080 GRAPHICS PEN 2                  [948]
1090 DRAW 297,27:DRAW 313,19:DRAW 3 [3123]
37,19:DRAW 353,27:DRAW 337,35:DRAW
313,35
1095 MOVE 325,27:FILL 2             [1590]
1100 DEG                             [133]
1105 GRAPHICS PEN 3                  [947]
1110 MOVE 333,27                     [729]
1120 FOR a=0 TO 180                  [926]
1130 DRAW 324+20*COS(a),27+20*SIN(a [1463]
)
1140 NEXT a                          [383]
1142 DRAW 317,27                     [471]
1144 MOVE 318,25:DRAW 332,25        [1535]
1146 MOVE 325,35:FILL 3             [1299]
1150 PEN 2:GOTO 510                 [1190]
1155 '*** DEFINITION TIRS ***       [1686]
1156 '                               [117]
1160 GOSUB 3000:FOR a=6 TO f STEP 6 [2001]
1161 MOVE 364+1.14*a,72+a:DRAW 371+ [2393]
1.14*a,79+a,2
1162 MOVE 364+1.14*(a-6),66+a:DRAW  [2750]
371+1.14*(a-6),73+a,0
1163 NEXT a                          [383]
1164 IF f= 176 THEN x=36:y=10:GOSUB [2422]
 3040:GOTO 4390
1165 IF f=128 THEN x=33:y=13:LOCATE [3970]
 32,13:PRINT" ":GOSUB 3040:GOTO 441
5
1166 IF f=90 THEN x=30:y=15:GOSUB 3 [1780]
040:GOTO 4440
1200 GOSUB 3000:FOR a=6 TO f STEP 6 [2001]
1210 MOVE 359+0.93*a,72+a:DRAW 366+ [2810]
0.93*a,79+a,2
1220 MOVE 359+0.93*(a-6),66+a:DRAW  [3183]
366+0.93*(a-6),73+a,0
1230 NEXT a                          [383]
1240 IF f=216 THEN x=36:y=7:GOSUB 3 [3011]
040:GOTO 3440
1250 IF f=168 THEN x=33:y=10:GOSUB  [2822]
3040:GOTO 3840
```



```
1260 IF f=113 THEN x=30:y=14:LOCATE [3146]
 29,14:PRINT" ":GOSUB 3040:GOTO 424
0
1410 GOSUB 3000:FOR a=6 TO f STEP 6 [2001]
1420 MOVE 353+0.72*a,72+a:DRAW 359+ [2973]
0.72*a,79+a,2
1430 MOVE 353+0.72*(a-6),66+a:DRAW  [2320]
359+0.72*(a-6),73+a,0
1440 NEXT a                         [383]
1450 IF f=224 THEN x=33:y=7:GOSUB 3 [2779]
040:GOTO 3390
1460 IF f=168 THEN LOCATE 31,10:PRI [4106]
NT" ":x=30:y=10:GOSUB 3040:GOTO 379
0
1470 IF f=108 THEN x=27:y=14:LOCATE [4372]
 28,14:PRINT" ":GOSUB 3040:GOTO 419
0
1620 GOSUB 3000:FOR a=6 TO f STEP 6 [2001]
1630 MOVE 346+0.58*a,72+a:DRAW 350+ [2088]
0.58*a,79+a,2
1640 MOVE 346+0.58*(a-6),66+a:DRAW  [2382]
350+0.58*(a-6),73+a,0
1650 NEXT a                         [383]
1660 IF f=285 THEN x=33:y=3:GOSUB 3 [2438]
040:GOTO 3340
1670 IF f=216 THEN x=30:y=7:GOSUB 3 [3462]
040:GOTO 3740
1680 IF f=120 THEN x=27:y=13:GOSUB  [2393]
3040:GOTO 4140
1830 GOSUB 3000:FOR a=6 TO f STEP 6 [2001]

1840 MOVE 341+0.45*a,72+a:DRAW 344+ [2023]
0.45*a,79+a,2
1850 MOVE 341+0.45*(a-6),66+a:DRAW  [2933]
344+0.45*(a-6),73+a,0
1860 NEXT a                         [383]
1870 IF f=283 THEN x=30:y=3:GOSUB 3 [3103]
040:GOTO 3290
1880 IF f=186 THEN x=27:y=9:GOSUB 3 [2194]
040:GOTO 3690
1890 IF f=120 THEN x=25:y=13:GOSUB  [1972]
3040:GOTO 4090
2040 GOSUB 3000:FOR a=6 TO f STEP 6 [2001]
2050 MOVE 337+0.32*a,72+a:DRAW 340+ [2168]
0.32*a,79+a,2
2060 MOVE 337+0.32*(a-6),66+a:DRAW  [3490]
340+0.32*(a-6),73+a,0
2070 NEXT a                         [383]
2080 IF f=283 THEN x=27:y=3:GOSUB 3 [2413]
040:GOTO 3240
2090 IF f=238 THEN x=27:y=6:LOCATE  [4292]
26,6:PRINT" ":GOSUB 3040:GOTO 3640

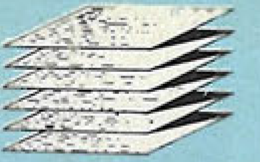
2100 IF f=120 THEN x=24:y=13:GOSUB  [1789]
3040:GOTO 4040
2250 GOSUB 3000:FOR a=6 TO f STEP 6 [2001]
2260 MOVE 333+0.22*a,72+a:DRAW 335. [2464]
5+0.22*a,79+a,2
2270 MOVE 333+0.22*(a-6),66+a:DRAW  [2954]
335.5+0.22*(a-6),73+a,0
2280 NEXT a                         [383]
2290 IF f=283 THEN x=25:y=3:GOSUB 3 [2932]
040:GOTO 3190
2300 IF f=196 THEN x=24:y=9:GOSUB 3 [3107]
040:GOTO 3590
2310 IF f=120 THEN x=23:y=13:GOSUB  [2363]
3040:GOTO 3990
2460 GOSUB 3000:FOR a=6 TO f STEP 6 [2001]
2470 MOVE 331+0.15*a,72+a:DRAW 332+ [3321]
0.15*a,79+a,2
2480 MOVE 331+0.15*(a-6),66+a:DRAW  [2382]
332+0.15*(a-6),73+a,0
2490 NEXT a                         [383]
2500 IF f=283 THEN x=24:y=3:GOSUB 3 [2543]
040:GOTO 3140
2510 IF f=224 THEN x=24:y=6:LOCATE  [3212]
23,7:PRINT" ":GOSUB 3040:GOTO 3540

2520 IF f=120 THEN x=22:y=13:GOSUB  [3300]
3040:GOTO 3940
2770 GOSUB 3000:FOR a=2 TO f STEP 2 [2701]

2780 MOVE 326,72+a:DRAW 326,79+a,2  [1097]
2790 PLOT 326,71+a,0                [619]
2800 NEXT a                         [383]
2810 IF f=283 THEN x=21:y=3:GOSUB 3 [1473]
040:GOTO 3100
2820 IF f=216 THEN x=21:y=7:GOSUB 3 [2939]
040:GOTO 3490
2830 IF f=120 THEN x=21:y=13:GOSUB  [1843]
3040:GOTO 3890
2980 '**** BRUITAGES ****           [1004]
2990 '                              [117]
3000 SOUND 7,0,3,6,,,15:SOUND 7,100 [2044]
,3,6
3010 FOR q=6 TO 2 STEP -1           [1570]
3020 SOUND 7,0,10,q,2,,5            [1078]
3030 NEXT q:RETURN                  [1171]
3040 LOCATE x,y:PRINT CHR$(234)     [1119]
3050 FOR q=11 TO 1 STEP -4          [1765]
3060 SOUND 7,2000,30,q,,,31         [1945]
3070 NEXT q                         [367]
3075 FOR w=1 TO 600:NEXT w          [2069]
3080 LOCATE x,y:PRINT" ":GOTO 4500  [1080]

3090 '**** COMMANDE CANON ****      [903]
3091 '                              [117]
3100 GOSUB 4290:IF JOY(0)=32 OR JOY [3561]
(0)=16 THEN f=283:GOTO 2770
3110 IF JOY(0)=8 THEN GOTO 520      [1576]
3120 IF JOY(0)=4 OR JOY(0)=2 THEN G [1810]
OTO 510
3130 IF JOY(0)=1 THEN GOTO 590      [577]
3135 GOTO 510                       [407]
```

```
3140 GOSUB 4290:IF JOY(0)=32 OR JOY [3591]
(0)=16 THEN f=283:GOTO 2460
3150 IF JOY(0)=8 THEN GOTO 530      [1574]
3160 IF JOY(0)=4 THEN GOTO 510      [889]
3170 IF JOY(0)=1 THEN GOTO 600      [615]
3180 IF JOY(0)=2 THEN GOTO 520      [1414]
3185 GOTO 520                       [413]
3190 GOSUB 4290:IF JOY(0)=32 OR JOY [3561]
(0)=16 THEN f=283:GOTO 2250
3200 IF JOY(0)=8 THEN GOTO 540      [1572]
3210 IF JOY(0)=4 THEN GOTO 520      [895]
3220 IF JOY(0)=1 THEN GOTO 610      [613]
3230 IF JOY(0)=2 THEN GOTO 530      [1420]
3235 GOTO 530                       [419]
3240 GOSUB 4290:IF JOY(0)=32 OR JOY [3563]
(0)=16 THEN f=283:GOTO 2040
3250 IF JOY(0)=8 THEN GOTO 550      [1570]
3260 IF JOY(0)=4 THEN GOTO 530      [901]
3270 IF JOY(0)=1 THEN GOTO 620      [563]
3280 IF JOY(0)=2 THEN GOTO 540      [1410]
3285 GOTO 540                       [425]
3290 GOSUB 4290:IF JOY(0)=32 OR JOY [3581]
(0)=16 THEN f=283:GOTO 1830
3300 IF JOY(0)=8 THEN GOTO 560      [1568]
3310 IF JOY(0)=4 THEN GOTO 540      [907]
3320 IF JOY(0)=1 THEN GOTO 630      [561]
3330 IF JOY(0)=2 THEN GOTO 550      [1416]
3335 GOTO 550                       [431]
3340 GOSUB 4290:IF JOY(0)=32 OR JOY [3880]
(0)=16 THEN f=285:GOTO 1620
3350 IF JOY(0)=8 THEN GOTO 570      [1566]
3360 IF JOY(0)=4 THEN GOTO 550      [849]
3370 IF JOY(0)=1 THEN GOTO 640      [607]
3380 IF JOY(0)=2 THEN GOTO 560      [1406]
3385 GOTO 560                       [373]
3390 GOSUB 4290:IF JOY(0)=32 OR JOY [3743]
(0)=16 THEN f=224:GOTO 1410
3400 IF JOY(0)=8 THEN GOTO 580      [1564]
3410 IF JOY(0)=4 THEN GOTO 560      [855]
3420 IF JOY(0)=1 THEN GOTO 650      [605]
3430 IF JOY(0)=2 THEN GOTO 570      [1412]
3435 GOTO 570                       [379]
3440 GOSUB 4290:IF JOY(0)=16 OR JOY [2491]
(0)=32 THEN f=216:GOTO 1200
3450 IF JOY(0)=8 THEN GOTO 750      [1658]
3460 IF JOY(0)=4 THEN GOTO 570      [861]
3470 IF JOY(0)=1 THEN GOTO 660      [619]
3480 IF JOY(0)=2 THEN GOTO 580      [1338]
3485 GOTO 580                       [448]
3490 GOSUB 4290:IF JOY(0)=32 OR JOY [4166]
(0)=16 THEN f=216:GOTO 2770
3500 IF JOY(0)=8 THEN GOTO 600      [1656]
3510 IF JOY(0)=4 THEN GOTO 590      [873]
3520 IF JOY(0)=1 THEN GOTO 670      [617]
3530 IF JOY(0)=2 THEN GOTO 510      [1360]
3535 GOTO 590                       [454]
3540 GOSUB 4290:IF JOY(0)=32 OR JOY [3796]
(0)=16 THEN f=224:GOTO 2460
3550 IF JOY(0)=8 THEN GOTO 610      [1662]
3560 IF JOY(0)=4 THEN GOTO 590      [873]
3570 IF JOY(0)=1 THEN GOTO 680      [599]
3580 IF JOY(0)=2 THEN GOTO 520      [1414]
3585 GOTO 600                       [413]
3590 GOSUB 4290:IF JOY(0)=32 OR JOY [3577]
(0)=16 THEN f=196:GOTO 2250
3600 IF JOY(0)=8 THEN GOTO 620      [1652]
3610 IF JOY(0)=4 THEN GOTO 600      [895]
3620 IF JOY(0)=1 THEN GOTO 690      [597]
3630 IF JOY(0)=2 THEN GOTO 530      [1420]
3635 GOTO 610                       [411]
3640 GOSUB 4290:IF JOY(0)=32 OR JOY [3084]
(0)=16 THEN f=238:GOTO 2040
3650 IF JOY(0)=8 THEN GOTO 630      [1658]
3660 IF JOY(0)=4 THEN GOTO 610      [893]
3670 IF JOY(0)=1 THEN GOTO 700      [611]
3680 IF JOY(0)=2 THEN GOTO 540      [1410]
3685 GOTO 620                       [409]
3690 GOSUB 4290:IF JOY(0)=32 OR JOY [3927]
(0)=16 THEN f=186:GOTO 1830
3700 IF JOY(0)=8 THEN GOTO 640      [1616]
3710 IF JOY(0)=4 THEN GOTO 620      [891]
3720 IF JOY(0)=1 THEN GOTO 710      [617]
3730 IF JOY(0)=2 THEN GOTO 550      [1416]
3735 GOTO 630                       [407]
3740 GOSUB 4290:IF JOY(0)=32 OR JOY [4364]
(0)=16 THEN f=216:GOTO 1620
3750 IF JOY(0)=8 THEN GOTO 650      [1622]
3760 IF JOY(0)=4 THEN GOTO 630      [889]
3770 IF JOY(0)=1 THEN GOTO 720      [623]
3780 IF JOY(0)=2 THEN GOTO 560      [1406]
3785 GOTO 640                       [373]
3790 GOSUB 4290:IF JOY(0)=32 OR JOY [3470]
(0)=16 THEN f=168:GOTO 1410
3800 IF JOY(0)=8 THEN GOTO 660      [1676]
3810 IF JOY(0)=4 THEN GOTO 640      [855]
3820 IF JOY(0)=1 THEN GOTO 730      [565]
3830 IF JOY(0)=2 THEN GOTO 570      [1412]
3835 GOTO 650                       [371]
3840 GOSUB 4290:IF JOY(0)=32 OR JOY [3249]
(0)=16 THEN f=168:GOTO 1200
3850 IF JOY(0)=8 THEN GOTO 760      [1672]
3860 IF JOY(0)=4 THEN GOTO 650      [853]
3870 IF JOY(0)=1 THEN GOTO 740      [603]
3880 IF JOY(0)=2 THEN GOTO 580      [1338]
3885 GOTO 660                       [369]
3890 GOSUB 4290:IF JOY(0)=32 OR JOY [4166]
(0)=16 THEN F=120:GOTO 2770
3900 IF JOY(0)=8 THEN GOTO 680      [1640]
3910 IF JOY(0)=4 THEN GOTO 670      [849]
3920 IF JOY(0)=1 THEN GOTO 670      [617]
3930 IF JOY(0)=2 THEN GOTO 590      [1344]
3935 GOTO 670                       [431]
3940 GOSUB 4290:IF JOY(0)=32 OR JOY [4324]
(0)=16 THEN f=120:GOTO 2460
```



```
3950 IF JOY(0)=8 THEN GOTO 690          [1646]
3960 IF JOY(0)=4 THEN GOTO 670          [849]
3970 IF JOY(0)=1 THEN GOTO 680          [599]
3980 IF JOY(0)=2 THEN GOTO 600          [1382]
3985 GOTO 680                           [460]
3990 GOSUB 4290:IF JOY(0)=32 OR JOY [4358]
(0)=16 THEN f=120:GOTO 2250
4000 IF JOY(0)=8 THEN GOTO 700          [1668]
4010 IF JOY(0)=4 THEN GOTO 680          [879]
4020 IF JOY(0)=1 THEN GOTO 690          [597]
4030 IF JOY(0)=2 THEN GOTO 610          [1380]
4035 GOTO 690                           [458]
4040 GOSUB 4290:IF JOY(0)=32 OR JOY [4360]
(0)=16 THEN f=120:GOTO 2040
4050 IF JOY(0)=8 THEN GOTO 710          [1666]
4060 IF JOY(0)=4 THEN GOTO 690          [877]
4070 IF JOY(0)=1 THEN GOTO 700          [611]
4080 IF JOY(0)=2 THEN GOTO 620          [1330]
4085 GOTO 700                           [425]
4090 GOSUB 4290:IF JOY(0)=32 OR JOY [4314]
(0)=16 THEN f=120:GOTO 1830
4100 IF JOY(0)=8 THEN GOTO 720          [1616]
4110 IF JOY(0)=4 THEN GOTO 700          [907]
4120 IF JOY(0)=1 THEN GOTO 710          [617]
4130 IF JOY(0)=2 THEN GOTO 630          [1328]
4135 GOTO 710                           [431]
4140 GOSUB 4290:IF JOY(0)=32 OR JOY [4364]
(0)=16 THEN f=120:GOTO 1620
4150 IF JOY(0)=8 THEN GOTO 730          [1678]
4160 IF JOY(0)=4 THEN GOTO 710          [849]
4170 IF JOY(0)=1 THEN GOTO 720          [623]
4180 IF JOY(0)=2 THEN GOTO 640          [1374]
4185 GOTO 720                           [421]
4190 GOSUB 4290:IF JOY(0)=32 OR JOY [3014]
(0)=16 THEN f=108:GOTO 1410
4200 IF JOY(0)=8 THEN GOTO 740          [1660]
4210 IF JOY(0)=4 THEN GOTO 720          [903]
4220 IF JOY(0)=1 THEN GOTO 730          [565]
4230 IF JOY(0)=2 THEN GOTO 650          [1372]
4235 GOTO 730                           [427]
4240 GOSUB 4290:IF JOY(0)=32 OR JOY [3598]
(0)=16 THEN f=113:GOTO 1200
4250 IF JOY(0)=8 THEN GOTO 770          [1670]
4260 IF JOY(0)=4 THEN GOTO 730          [909]
4270 IF JOY(0)=1 THEN GOTO 740          [603]
4280 IF JOY(0)=2 THEN GOTO 660          [1386]
4285 GOTO 740                           [417]
4290 FOR g=1 TO 100:NEXT g:IF JOY(0 [6990]
)<>1 AND JOY(0)<>2 AND JOY(0)<>4 AN
D JOY(0)<>8 AND JOY(0)<>16 AND JOY(
0)<>32 THEN GOTO 4290
4295 RETURN                             [555]
4390 GOSUB 4290:IF JOY(0)=32 OR JOY [4249]
(0)=16 THEN f=176:GOTO 1160
4395 IF JOY(0)=8 THEN GOTO 750          [1658]
4400 IF JOY(0)=4 THEN GOTO 580          [867]
4405 IF JOY(0)=1 THEN GOTO 760          [615]
4410 IF JOY(0)=2 THEN GOTO 750          [1376]
4411 GOTO 750                           [423]
4415 GOSUB 4290:IF JOY(0)=32 OR JOY [3753]
(0)=16 THEN f=128:GOTO 1160
4420 IF JOY(0)=8 THEN GOTO 760          [1672]
4425 IF JOY(0)=4 THEN GOTO 660          [851]
4430 IF JOY(0)=1 THEN GOTO 770          [621]
4435 IF JOY(0)=2 THEN GOTO 750          [1376]
4436 GOTO 760                           [413]
4440 GOSUB 4290:IF JOY(0)=32 OR JOY [3310]
(0)=16 THEN f=90:GOTO 1160
4445 IF JOY(0)=8 THEN GOTO 770          [1670]
4450 IF JOY(0)=4 THEN GOTO 740          [899]
4455 IF JOY(0)=1 THEN GOTO 770          [621]
4460 IF JOY(0)=2 THEN GOTO 760          [1382]
4470 GOTO 770                           [419]
4480 '**** DEROULEMENT TANKS ****       [1855]
4490 '                                  [117]
4500 IF k=1 THEN v=1:p1=2:p2=2:p3=2 [2411]
:p4=2:p5=2
4502 IF va>=5 AND k=1  THEN p6=2:p7 [2591]
=2:p8=2:p9=2:p10=2:w=1
4503 IF va>=10 AND k=1 THEN p11=2:p [2708]
12=2:p13=2:p14=2:p15=2:z=1
4505 PEN 2:FOR j=0 TO 12 STEP 3        [2791]
4510 IF k>=2 THEN LOCATE 21+j,k-1:P [1365]
RINT" "
4520 IF 21+j=x AND k=y THEN v=j        [185]
4530 IF 21+j=x AND k-1=y THEN v=j      [884]
4540 IF v=0 AND p1=2 THEN sc=sc+10     [1493]
4550 IF v=3 AND p2=2 THEN sc=sc+10     [1229]
4560 IF v=6 AND p3=2 THEN sc=sc+10     [1405]
4570 IF v=9 AND p4=2 THEN sc=sc+10     [996]
4580 IF v=12 AND p5=2 THEN sc=sc+10 [1294]
4590 IF v=0 THEN p1=0                  [820]
4600 IF v=3 THEN p2=0                  [1000]
4610 IF v=6 THEN p3=0                  [622]
4620 IF v=9 THEN p4=0                  [601]
4630 IF v=12 THEN p5=0                 [774]
4640 LOCATE 21,k:PEN p1:PRINT CHR$( [2254]
254)
4650 LOCATE 21,k+1:PRINT CHR$(255): [2049]
PEN 2
4660 LOCATE 24,k:PEN p2:PRINT CHR$( [2504]
254)
4670 LOCATE 24,k+1:PRINT CHR$(255): [2978]
PEN 2
4680 LOCATE 27,k:PEN p3:PRINT CHR$( [3246]
254)
4690 LOCATE 27,k+1:PRINT CHR$(255): [1991]
PEN 2
4700 LOCATE 30,k:PEN p4:PRINT CHR$( [1489]
254)
4710 LOCATE 30,k+1:PRINT CHR$(255): [1960]
```

```
PEN 2
4720 LOCATE 33,k:PEN p5:PRINT CHR$( [3781]
254)
4730 LOCATE 33,k+1:PRINT CHR$(255): [1159]
PEN 2
4735 IF va>=5 THEN 6020             [1199]
4740 NEXT j:K=K+1:IF k=2 AND va=1 T [2379]
HEN GOTO 1000
4750 IF sc>0 AND sc<100 THEN LOCATE [2461]
 #1,6,12:PRINT #1,sc
4760 IF sc>=100 THEN LOCATE #1,5,12 [1675]
:PRINT #1,sc
4765 IF p1=0 AND p2=0 AND p3=0 AND  [6636]
p4=0 AND p5=0 AND p6=0 AND p7=0 AND
 p8=0 AND p9=0 AND p10=0 AND p11=0
AND p12=0 AND p13=0 AND p14=0 AND p
15=0 THEN 4800
4770 IF k=17 THEN 4790              [497]
4780 RETURN                         [555]
4790 IF p1=2 OR p2=2 OR p3=2 OR p4= [5635]
2 OR p5=2 OR p6=2 OR p7=2 OR p8=2 O
R p9=2 OR p10=2 OR p11=2 OR p12=2 O
R p13=2 OR p14=2 OR p15=2 THEN 5000

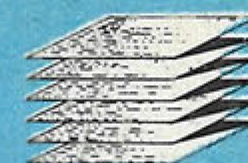
4800 k=1                            [192]
4810 va=va+1:LOCATE #1,10,7:PRINT # [4138]
1,va:GOTO 4500
5000 LOCATE 19,21:PRINT" ";CHR$(235 [3242]
);CHR$(236);CHR$(237);" "
5010 LOCATE 19,22:PRINT CHR$(238);C [4048]
HR$(239);CHR$(240);CHR$(241);CHR$(2
42)
5020 LOCATE 19,23:PRINT" ";CHR$(243 [3737]
);CHR$(143);CHR$(244);CHR$(245)
5030 LOCATE 19,24:PRINT CHR$(246);C [3695]
HR$(247);CHR$(143);CHR$(143);CHR$(2
48)
5040 LOCATE 19,25:PRINT CHR$(249);C [4394]
HR$(250);CHR$(251);CHR$(252);CHR$(2
53)
5050 FOR r=15 TO 1 STEP -4          [1286]
5060 SOUND 7,2000,40,r,,,31         [1626]
5070 NEXT r                         [362]
5090 FOR a=0 TO 4000:NEXT a         [1253]
5100 MODE 0:PEN 15:PAPER 2:CLS:LOCA [4862]
TE 6,12:PRINT"GAME  OVER":FOR A=0 T
O 5000:NEXT A:MODE 1:GOTO 25
6000 k=1                            [192]
6010 va=va+1:LOCATE #1,10,7:PRINT # [4146]
1,va:GOTO 4780
6020                                [117]
6035 IF va>=7 THEN l=k+2            [1765]
6036 IF va<7 THEN l=k+9-va          [1317]
6040 IF 21+j=x AND l=y THEN w=j     [947]
6050 IF 21+j=x AND l-1=y THEN w=j   [1497]
6060 IF w=0 AND p6=2 THEN sc=sc+10  [2362]
6070 IF w=3 AND p7=2 THEN sc=sc+10  [1624]
```

```
6080 IF w=6 AND p8=2 THEN sc=sc+10  [1354]
6090 IF w=9 AND p9=2 THEN sc=sc+10  [1288]
6100 IF w=12 AND p10=2 THEN sc=sc+1 [1165]
0
6110 IF w=0 THEN p6=0               [684]
6120 IF w=3 THEN p7=0               [595]
6130 IF w=6 THEN p8=0               [806]
6140 IF w=9 THEN p9=0               [1063]
6150 IF w=12 THEN p10=0             [703]
6160 LOCATE 21,l:PEN p6:PRINT CHR$( [1443]
254)
6170 LOCATE 21,l+1:PRINT CHR$(255): [1883]
PEN 2
6180 LOCATE 24,l:PEN p7:PRINT CHR$( [2532]
254)
6190 LOCATE 24,l+1:PRINT CHR$(255): [1099]
PEN 2
6200 LOCATE 27,l:PEN p8:PRINT CHR$( [1933]
254)
6210 LOCATE 27,l+1:PRINT CHR$(255): [2582]
PEN 2
6220 LOCATE 30,l:PEN p9:PRINT CHR$( [2170]
254)
6230 LOCATE 30,l+1:PRINT CHR$(255): [1683]
PEN 2
6240 LOCATE 33,l:PEN p10:PRINT CHR$ [1894]
(254)
6250 LOCATE 33,l+1:PRINT CHR$(255): [1589]
PEN 2
6260 IF va<7 THEN LOCATE 21+j,l-1:P [2333]
RINT" "
6270 IF vA<10 THEN 4740             [1362]
6280 IF 21+j=x AND k+4=y THEN z=j   [355]
6290 IF 21+j=x AND k+3=y THEN z=j   [1097]
6300 IF z=0 AND p11=2 THEN sc=sc+10 [2175]

6310 IF z=3 AND p12=2 THEN sc=sc+10 [1250]

6320 IF z=6 AND p13=2 THEN sc=sc+10 [2579]

6330 IF z=9 AND p14=2 THEN sc=sc+10 [2043]
6340 IF z=12 AND p15=2 THEN sc=sc+1 [1227]
0
6350 IF z=0 THEN p11=0              [1399]
6360 IF z=3 THEN p12=0              [1258]
6370 IF z=6 THEN p13=0              [1195]
6380 IF z=9 THEN p14=0              [1022]
6390 IF z=12 THEN p15=0             [738]
6400 LOCATE 21,k+4:PEN p11:PRINT CH [2302]
R$(254)
6410 LOCATE 21,k+5:PRINT CHR$(255): [2865]
PEN 2
6420 LOCATE 24,k+4:PEN p12:PRINT CH [2170]
R$(254)
6430 LOCATE 24,k+5:PRINT CHR$(255): [3559]
PEN 2
6440 LOCATE 27,k+4:PEN p13:PRINT CH [1073]
```



```
R$(254)
6450 LOCATE 27,k+5:PRINT CHR$(255): [1780]
PEN 2
6460 LOCATE 30,k+4:PEN p14:PRINT CH [1882]
R$(254)
6470 LOCATE 30,k+5:PRINT CHR$(255): [2288]
PEN 2
6480 LOCATE 33,k+4:PEN p15:PRINT CH [2775]
R$(254)
6490 LOCATE 33,k+5:PRINT CHR$(255): [1977]
PEN 2
6500 GOTO 4740                      [501]
6510 '*** REGLES DU JEU ***         [607]
6520                                [117]
6530 MODE 1:PAPER 2:PEN 3:CLS      [2329]
6540 LOCATE 5,12:PRINT"Voulez-vous  [3875]
les regles du jeu ?"
6550 IF INKEY(34)=0 THEN 6580       [814]
6560 IF INKEY(46)=0 THEN RETURN     [853]
6570 GOTO 6550                      [460]
6580 CLS:PEN 1:LOCATE 13,4:PRINT"Re [2518]
gles du jeu.":PRINT:PRINT
6590 PEN 3:PRINT"  Vous devez detru [13975]
ire les chars adversesavant qu'ils
ne se rapprochent trop de  votre bl
ockhaus. Apres chaque tir, ils  pro
gressent."
6600 PRINT"  Pour ajuster votre tir [4760]
, vous disposez des indications sui
vantes:"
6610 PRINT" -L'angle de tir (de 90  [3374]
a 42 degres)."
6620 PRINT" -La force du tir (long, [4050]
moyen ou court)"
6630 PRINT"  Les 4 premieres vagues [5179]
 sont composees de 5 chars chacunes
"
6640 PRINT"  Les choses se compliqu [6269]
ent a la 5 ieme vague car 10 chars
vous affrontent."
6650 PRINT"  Ils sont 15 a partir d [11421]
e la dizieme    vague et vous n'ave
z plus le droit a l' erreur si vous
 voulez etre victorieux.
6660 PRINT:PRINT"        appuyez sur [4901]
espace pour commencer."
6670 IF INKEY(47)=0 THEN RETURN     [1202]
6680 GOTO 6670                      [413]
```

.. Guide des Spécialistes AMSTRAD ..

01 AMBERIEU EN BUGEY

BUGEY INFORMATIQUE

Vente-Conseil-Formation
Développements

ORDINATEURS
LIBRAIRIE
LOGICIELS
ACCESSOIRES

33, avenue Paul Painlevé
01500 Ambérieu en Bugey
Tél. : 74.34.60.70

03 MOULINS

MOULINS MICRO

APPLE
VICTOR
AMSTRAD
THOMSON

LOGICIELS
AMSTRAD
LIBRAIRIE

90, rue Régemortes
03000 MOULINS tel. 70.20.56.34

06 NICE

AZUR COMMUNICATION TELEMATIQUE (LEM)

*

Spécialiste AMSTRAD
pour toutes applications
professionnelles

*

Conseil - Vente - Formation
Réalisation de logiciels
spécifiques

*

58, avenue Saint-Augustin
06200 NICE - Tél. : 93.21.16.32
Centre serveur Minitel : 93211919

09 PAMIERS

ARISERV

****** INFORMATIQUE**

Revendeur Conseil AMSTRAD

ORDINATEURS, PERIPHÉRIQUES
LOGICIELS, LIBRAIRIE

CHAINES HI-FI AMSTRAD

Liste sur demande
22, avenue de Foix
09100 PAMIERS
Tél. 61.67.25.98

13 MARSEILLE

CALCULS ACTUELS

informatique

LOGICIELS
LIBRAIRIE
PERIPHERIQUES

Appareils en démonstration

49, rue Paradis 13006 MARSEILLE
Tél. 91 . 33.33.44

14 CAEN

Loisir INFORMATIQUE 14

Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

39/41 rue de l'Oratoire
14000 CAEN
Tél. : **(31) 85.18.77**

25 BESANÇON

PROFORMA-P.S.I.



CPC
46 4
6128

PCW
8256
8512

TOUT POUR AMSTRAD
3, RUE DE LORRAINE
25000 BESANCON
81 82 24 51

CLUB AMSTRAD
Maison de quartier St-Ferjeux
Avenue Ducat, 25000 BESANÇON
81.52.42.52

31 TOULOUSE

LA PUCE SAVANTE

Spécialiste Amstrad.

Périphériques,
librairie, consommables,
logiciels professionnels,
langages et jeux

8, Bd de la Gare
31500 TOULOUSE
Tél. 61.80.85.08

33 BORDEAUX

INFORMATIQUE

Revendeur qualifié AMSTRAD

Toutes les applications
de votre micro :

PROFESSIONNELS
HOBBISTES

257, rue Judaique - 33000 BORDEAUX
Tél : **56.24.05.34**
CANNES - Tél : ***93.46.67.68***
AVIGNON - Tél : ***90.22.47.26***

"Maintenant, j'ai mes entrées partout."

ALIENOR II



Maintenant que j'ai mes entrées sur IBM PC et compatibles, je vais devenir la coqueluche du monde des ordinateurs !
Mon programme de comptabilité est complet et performant. En plus j'ai le contact facile : à travers l'écran, j'établis une relation directe avec l'utilisateur. Pas besoin d'être un crack de l'informatique ou de la comptabilité pour oser m'aborder. Suprême délicatesse : mes 4 000 frères jumeaux déjà sur le marché ont eu l'élégance de ne pas ruiner leurs acquéreurs. Rapides, efficaces et discrets, le «tout informatique» ne peut plus se passer de nous.

LOGICYS
Les clés de l'efficacité

CENTRE EMERAUDE. CIDEX 47, 33150 CENON. TEL. 56.40.94.75

MIRAGE IV

La Terre en 2125 est envahie par les extra-terrestres. Vous êtes avec la complicité de votre Mirage 4, l'unique espoir pour la planète de se libérer du joug de l'envahisseur. Vous ne devez en aucun cas passer les limites de votre frontière sous peine de perdre 5 pts. Pour chaque vaisseau détruit, vous gagnez 5 pts et vous perdez une vie à chaque fois que vous êtes touché. Soit joystick, soit clavier. Bonne chasse...

B. Cocchi

```
1 REM ()()()()()()()()()()()()         [1140]
2 REM ()    COCCHI.BERNARD    ()       [1245]
3 REM ()      presente:       ()       [1415]
4 REM ()    ==============    ()       [1421]
5 REM ()    -  MIRAGE 4  -    ()       [1109]
6 REM ()    ==============    ()       [1421]
7 REM ()         sur:         ()       [879]
8 REM ()       AMSTRAD        ()       [457]
9 REM ()     464-664-6128     ()       [1229]
10 REM()()()()()()()()()()()()         [1140]
100 REM=================               [1254]
101 REM  regles                        [486]
102 REM=================               [1254]
105 GOSUB 3200:GOSUB 9000:PRINT"CHA [4386]
RGEMENT!!":RUN"!mirage42"
3200 CLS:PEN 1:INK 1,26:INK 0,0:INK [3766]
 2,18:BORDER 0:MODE 1
3205 a$="MIRAGE 4":x=(40-LEN(a$))/2 [3592]
:PEN 3:LOCATE x,1:PRINT a$
3210 LOCATE 1,3:PEN 2:PRINT"L'histo [13020]
ire:":PEN 1:PRINT"La terre,en l'an
2125,a ete anexe par   des extra-te
rrestres.                    L'uniqu
e espoir de liberte pour les      te
rriens,c'est un ancien mirage 4."
3215 PRINT"Ce mirage a ete equipe d [13238]
'un rayon laser et ne possede pas d
e bouclier magnetique,il est donc v
ulnerable au tir enemi."
3220 PEN 2:PRINT"Les regles:":PEN 1 [11373]
:PRINT"* Si un vaisseau passe les l
ignes de       votre frontiere,vous
perdez 5 points."
3225 PRINT"* Si vous abatez un vais [4669]
seau,vous gagnez  5 points."
3230 PEN 2:PRINT"Les commandes:":PE [12044]
N 1:PRINT"La manette ou les fleches
.              Pour commancer la pa
rtie il faut appuyersur le bouton F
EU ou COPY."
3250 LOCATE 30,24:PEN 1:PRINT"UNE T [1681]
OUCHE";
```


SUPER!! L'ECHANGE.
BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX
Quand vos jeux n'ont plus de secrets pour vous, échangez-les contre des nouveautés grâce à BOOMERANG, premier centre d'échange du logiciel de jeux.
BP 585 74014 ANNECY Cedex Tél. 50.67.70.42
Je souhaite recevoir votre documentation sans engagement de ma part sur le fonctionnement du centre Boomerang.
(joindre un timbre)
Nom
Adresse
Ville
Code postal
SIDRA

ABONNEZ-VOUS



12 NUMEROS : 190 F

AU LIEU DE 228 F

Economisez 38 F soit 2 numéros gratuits

AMSTRAD MAGAZINE

Enfin un magazine consacré aux ordinateurs de la gamme AMSTRAD, du CPC 464 au PCW 8256 et à leurs applications. Tout sur les machines, leurs périphériques, leurs programmes... Des tests, des listings inédits, des reportages, des trucs ou astuces, des petites annonces.

CASSETTE



ARRETEZ DE TAPER !

Tous les listings de chaque numéros d'Amstrad Magazine sur cassette.

- 1 cassette : 68 F (port inclus).
- Abonnement cassettes : chaque mois la cassette vous parviendra à la sortie du numéro :
  605 F pour 11 numéros (soit 55 F seulement la cassette).
  350 F pour 6 numéros (soit 58,33 F la cassette).

DISQUETTE



RAPIDES LES 664 ET 6128 !

Retrouvez les listings compilés de vos numéros préférés, plus un super programme inédit.

LE CLUB AMSTRAD MAGAZINE



TOUT MOINS CHER !

Comme des centaines d'utilisateurs rejoignez le Club qui vous informe, vous assiste et vous défend. Une quarantaine déjà de magasins assurent aux adhérents une remise sur les périphériques et les logiciels.

BON DE COMMANDE

Coupon à retourner à Amstrad Magazine - Service Diffusion 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 PARIS.

ABONNEMENT

Votre abonnement débutera au numéro suivant si votre bulletin nous parvient le 15 au plus tard.

☐ Je m'abonne à AMSTRAD Magazine (12 numéros) pour la somme de ☐ 190 F

☐ Europe : 250 F ☐ Airmail : 280 F

RELIURES

Bien à l'abri et toujours parfaitement classées, vous donnerez à vos revues la place qu'elles méritent. Prix ☐ 60 F (55 F pour les abonnés).

CASSETTE

☐ cassette à 68 F : n° 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 (entourez celles que vous désirez)

☐ 6 cassettes 350 F (Abonnement)

☐ 12 cassettes 650 F (Abonnement)

DISQUETTE

☐ 1 Disquette comprenant les programmes d'Amstrad Magazine n° 3, 4, 5 : 170 F

☐ n° 6, 7, 8 : 170 F ☐ n° 10 : 100 F ☐ n° 11 : 100 F ☐ n° 9, 10, 11 : 170 F ☐ n° 12, 13, 14 : 170 F

Europe : 200 FF. Airmail : 200 FF mandat international

CLUB

Cotisation annuelle :

☐ Non abonné : 150 + 77 F de droit d'entrée = 227 F

☐ Abonné : 150 F

ANCIENS NUMEROS

☐ 1 numéro d'Amstrad Magazine : 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 (entourez celui que vous désirez)

Soit : 18 F + 6,50 F de frais de port : 24,50 F

☐ Collection numéros (4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16 = 195 F (Envoi gratuit).

Préciser S.V.P. : Êtes-vous déjà abonné ☐ oui ☐ non

Possédez vous un ordinateur AMSTRAD : ☐ oui ☐ non

Lequel : ....

Conditions valables dans la mesure des stocks disponibles.

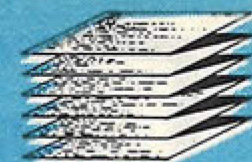
NOM |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| PRÉNOM |_|_|_|_|_|_|_|_|_|

RUE |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

CODE POSTAL |_|_|_|_|_| VILLE |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date Signature

☐ Chèque Bancaire ☐ Chèque Postal ☐ Mandat



```
3260 asd$=INKEY$:IF asd$="" THEN 32 [1716]
70
3270 IF asd$<>"" THEN CLS:RETURN     [1532]
3280 GOTO 3260                       [461]
9000 REM --------------              [1024]
9001 REM      AVIONS                 [562]
9002 REM --------------              [1024]
9005 SYMBOL AFTER 32                 [1296]
9007 RESTORE 9200                    [918]
9010 FOR i=1 TO 20                   [313]
9015 q=199+i                         [386]
9020 READ a,b,c,d,e,f,g,h            [1684]
9025 SYMBOL q,a,b,c,d,e,f,g,h        [1281]
9030 NEXT i                          [375]
9040 RESTORE 9250                    [940]
9045 FOR i=1 TO 26                   [315]
9050 q=96+i                          [567]
9055 READ a,b,c,d,e,f,g,h            [1684]
9060 SYMBOL q,a,b,c,d,e,f,g,h        [1281]
9065 NEXT i                          [375]
9199 RETURN                          [555]
9200 DATA 16,16,16,16,16,0,0,0       [471]
9202 DATA 0,0,0,0,0,16,56,56         [1230]
9204 DATA 0,0,0,0,0,40,40,40         [1464]
9206 DATA 16,56,56,56,56,0,0,0       [1158]
9208 DATA 108,68,68,68,68,84,84,84   [1130]
9210 DATA 0,0,1,1,1,1,2,4            [762]
9212 DATA 0,1,0,2,2,6,13,11          [704]
9214 DATA 130,1,1,17,57,1,198,186    [1424]
9216 DATA 124,255,254,238,198,254,5 [1643]
7,69
9218 DATA 0,0,0,0,0,0,128,64         [1294]
9220 DATA 0,0,0,128,128,192,96,160   [1463]
9222 DATA 5,9,9,17,17,63,37,37       [845]
9224 DATA 26,22,54,46,110,192,218,2 [1329]
18
9226 DATA 1,69,85,17,85,17,17,255    [1278]
9228 DATA 254,186,170,238,170,238,2 [1380]
38,0
9230 DATA 64,32,32,16,16,248,72,72   [1320]
9232 DATA 176,208,216,232,236,6,182 [1667]
,182
9234 DATA 1,1,0,0,0,0,0,0            [939]
9236 DATA 16,16,0,0,0,0,0,0          [722]
9238 DATA 239,239,254,108,0,0,0,0    [1142]
9250 DATA 16,16,16,16,16,16,56,56    [810]
9252 DATA 84,124,124,124,124,68,108 [1321]
,108
9254 DATA 0,1,1,3,3,5,10,12          [949]
9256 DATA 68,199,1,17,57,1,198,186   [1388]
9258 DATA 0,0,0,128,128,64,160,96    [1323]
9260 DATA 21,21,41,73,81,191,165,25 [1566]
5
9262 DATA 1,69,85,17,85,17,17,255    [1278]
9264 DATA 80,80,40,20,20,250,74,254  [1828]
9266 DATA 1,1,0,0,0,0,0,0            [939]
9268 DATA 17,17,146,108,0,0,0,0      [1403]
9270 DATA 0,0,6,7,6,6,7,6            [954]
9272 DATA 0,0,176,240,176,176,240,1 [1098]
76
9274 DATA 80,32,63,41,47,60,43,38    [1035]
9276 DATA 6,6,254,18,242,18,18,146   [1220]
9278 DATA 176,176,191,164,167,164,3 [1929]
6,36
9280 DATA 5,2,254,74,250,30,106,178 [977]
9282 DATA 33,0,0,0,0,0,0,0           [902]
9284 DATA 82,178,82,63,16,8,5,2      [1031]
9285 DATA 37,38,37,254,4,136,80,32   [1544]
9286 DATA 66,130,0,0,0,0,0,0         [793]
9288 DATA 2,2,2,2,3,2,1,1            [675]
9290 DATA 32,32,32,32,96,160,192,19 [1397]
2
9292 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0            [732]
9294 DATA 192,128,128,128,128,128,1 [1768]
28,128
9296 DATA 15,5,5,4,4,4,15,0          [1217]
9298 DATA 248,16,16,160,160,64,248, [1537]
0
```

```
1 REM ()()()()()()()()()()()()()     [1140]
2 REM ()    COCCHI.BERNARD    ()     [1245]
3 REM ()      presente:       ()     [1415]
4 REM ()    ==============    ()     [1421]
5 REM ()    -  MIRAGE 4       ()     [1109]
6 REM ()    ==============    ()     [1421]
7 REM ()         sur:         ()     [879]
8 REM ()       AMSTRAD        ()     [457]
9 REM ()     464-664-6128     ()     [1229]
10 REM()()()()()()()()()()()()()     [1140]
11 REM =====================         [1458]
12 REM  regles et lancement          [977]
14 REM =====================         [1458]
15 CLS:MEMORY 16383:PRINT"ATTENDEZ  [4899]
2 MINUTES!!!":FOR i=1 TO 2000:NEXT
i
16 GOSUB 80                          [818]
17 CALL &BC06,&40:GOSUB 8000         [1671]
18 CALL &BC06,&C0:GOSUB 4000:GOSUB  [847]
4600
19 IF nom$="" THEN nom$="COCCHI B": [3464]
record=100
20 GOTO 7000                         [355]
80 REM ====================          [1415]
81 REM       POKAGE DES              [876]
82 REM         IMAGES                [895]
83 REM ====================          [1415]
95 CALL &BC06,&C0:POKE &B1CB,&40:MO [1593]
DE 1
96 CALL &BC06,&40:POKE &B1CB,&C0:MO [2460]
```



l'espace AMSTRAD le plus micro de Paris !...

VIDEOSHOP

Crédit immédiat et facilités de paiement mensualités fixes : 400 F

AMSTRAD compatible PC 1512 réservez-le dès aujourd'hui **4997 F HT**

AMSTRAD PCW 8256 ~~5890 F. HT~~ **4997 F.HT** **encore plus fort**

Formation sur D Base II et Multiplan
Cours Collectifs Entreprises
Contrat de maintenance
Nous consulter...



Produits	Prix TTC (1)	Apport compt.	Mensua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assur.
CPC 464 mono	PRIX CLUB ! Nous consulter				
CPC 464 couleur					
CPC 6128 mono					
CPC 6128 couleur					
PCW 8256	5950 F				
Lecteur DDI	1990 F	476	4	18,24	86
Lecteur FD2	1990 F	476	4	18,24	86
Imprimante DMP 2000	1990 F	476	5	18,24	86
Chaine LASER CD 1000	4490 F	906	10	18,24	416
Chaine LASER CD 2000	4990 F	1076	11	18,24	486

(1) Prix au 01.09.86 sous réserve de baisses éventuelles.
(2) TEG : Taux en vigueur au 01.09.86
offres valables sous réserve de stock disponible.

UTILITAIRES

Multiplan (D) 6128-8256	499F	Dr Graph	649F
D Base II (D) 6128-8256	790F	Dr Draw	649F
Turbo Tutor (D)	430F	Turbo Pascal Graphics	990F
Tool Box (D)	740F	Yes You Can (PC)	1190F
Quick Mailing 8256-8512	490F	Reflex (PC)	990F
Comptabilité Alienor 8256	1050F	Sidekick (PC)	390F
Pocket Wordstar (TI Texte)	890F	Compta Memsoft (PC)	1990F
Stock-Facturation	1750F	Wordstar (PC 1512)	890F

PERIPHERIQUES

Lecteur 5 1/MKo + câble	1990F	Stylo Optique 8256	880F
Lecteur de disquettes FDI	1590F	Extension 256 Ko 8256	490F
Graphiscop II	990F	Technimusique	490F
RS 232 (C) 8256	690F	RS 232 (C)	590F
Souris AMX	690F	Arsène (Emul. Minitel)	590F
Souris PCW 8256	1490F	Mercitel I (RS232 + câble + soft) PCW	1410F
Lecteur K7 + câble (664-6128)	390F	Mercitel II (Mercutel I - modem)	2290F

BIBLIOGRAPHIE

Le livre de l'Amstrad PC	99F	Guide de MS Dos	210F
102 programmes CPC 464 (PSO)	120F	Guide du Basic II (PC 1512)	128F
Super jeux Amxtrad (PSI)	120F	Jeux d'aventure (id).	129F
Trucs et astuces (Micro-Appl)	149F	Bible du programmateur (id)	249F
Programme Basic (Micro-Appl)	129F	Langage Machine (id.)	129F
Basic aux bouts des doigts (id.)	149F	Graphisme et sons (id).	129F
Amstrad ouvre-toi (id.)	99F	Peeks et Pokes (id.)	99F
Communication, Modem	179F	Livre du lecteur de disquettes	149F

JEUX

2 D Clock Chess 8256	150F	Scrabble (C/D)	195-249F
Bridge Player 8256	220F	3 D Grand Prix (C/D)	99-149F
Bat Man 8256	190F	Sapiens (C/D)	139-180F
Fairlight 8256	195F	Maracaibo (C/D)	139-180F
Space Invaders 8256	195F	Bactron (C/D)	139-180F
Macadam Bumper (C.D.)	129-195F	M.G.T. (C/D)	139-180F
Bruce Lee (C/D)	89-149F	Le Pacte (D)	220F
Bad Max (C)	129F	Grand Prix 500 CC (C/D)	149-195F
3D Voice Chess (C/D)	129-149F	Green Beret (C/D)	89-149F
Sold a Million (C/D)	99-139F	Thomahawks (C/D)	89-139F
Raid (C/D)	89-139F	Winter Games (C/D)	89-139F
L'Affaire Vera Cruz (C/D)	129-195F	Pack Jeux Fil (C/D)	145-195F
Match Point (C/D)	99-185F	Infiltrator (C/D)	99-149F

PRIX CLUB — 10 %. Nous consulter.

Ouvert le dimanche à compter du 15 novembre 1986.

VIDEOSHOP — **l'espace AMSTRAD le plus micro de Paris**

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h.
50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105, 75749 Paris Cedex 15 — AM 17

Nom ____
Prénom ____
Adresse ____
Code Postal ____ Ville ____
Téléphone ____
☐ Je désire recevoir une documentation sur : ____

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.
☐ Je possède un micro ordinateur : ____

☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC

PORT 15 F

Montant total TTC ____

☐ Je choisis la formule de règlement : ☐ Au comptant ☐ À crédit*
☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Contre remboursement (100 F en sus).
*(Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

ATTITUDES 86003

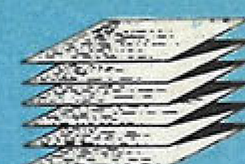
```
DE 1
98 RETURN                                [555]
100 CALL &BC06,&C0:BORDER 0:om=0:o=  [7513]
1:son=1:x=19:y=21:sc=0:a(1)=10:vie=
3:q=a(1):mort=0:a(2)=20:w=1:GOSUB 9
600:GOSUB 9700:GOSUB 4700:GOSUB 480
0:GOSUB 5100
200 IF o=1 OR o=2 THEN q=a(1):GOSUB  [2155]
 9900:w=w+2:GOSUB 9700
205 IF o=0 THEN FOR i=1 TO 20:NEXT   [4142]
i:o=1:GOSUB 1100:w=1:GOTO 200
300 GOSUB 1000                         [851]
305 IF (INKEY(74)=0 OR INKEY(8)=0)   [4739]
AND o=1 AND mort=0 THEN GOSUB 2000

310 IF (INKEY(75)=0 OR INKEY(1)=0)   [4594]
AND o=1 AND mort=0 THEN GOSUB 2100

315 IF (INKEY(72)=0 OR INKEY(0)=0)   [2958]
AND o=1 AND mort=0 THEN GOSUB 2200
320 IF (INKEY(73)=0 OR INKEY(2)=0)   [3540]
AND o=1 AND mort=0 THEN GOSUB 2300

325 IF (INKEY(76)=0 OR INKEY(9)=0)   [3190]
AND o=1 AND mort=0 THEN GOSUB 2400

330 IF fin=1 THEN fin=0:GOSUB 9900:  [2787]
GOSUB 5000:GOSUB 5200:GOTO 7000
400 IF (w=5 OR w=9 OR w=11 OR w=13   [5370]
OR w=15 OR w=17 OR w=19 OR w=y+10)
AND (w<=20 AND w>=1) AND mort=0 THE
N GOSUB 3100:GOSUB 4200
900 GOTO 200                           [429]
990 ENV 2,10,-1,8,5,-1,4:ENT -2,80,  [5448]
1,1,20,2,1:SOUND 4,50,10,10,2,5,10:
FOR i=1 TO 20:NEXT i:RETURN
1000 IF w=21 THEN GOSUB 9900:w=1:GO  [2811]
SUB 1100:o=1:mort=0:sc=sc-5:GOSUB 4
700:GOSUB 9600
1001 IF (q=x OR q=x+1 OR q=x+2 OR q  [9462]
+3=x OR q+3=x+1 OR q+3=x+2) AND (w=
y OR w=y+1 OR w=y+2 OR w=y+3 OR w=y
+4 OR w+4=y OR w+4=y+1 OR w+4=y+2 O
R w+4=y+3 OR w+4=y+4) AND mort=0 TH
EN GOSUB 4300
1010 RETURN                            [555]
1100 a(1)=CINT(RND(22)*22)+9:IF a(1  [2879]
)=9 OR a(1)>=29 THEN GOTO 1100
1199 RETURN                            [555]
2000 IF x>=12 THEN GOSUB 9800:x=x-3  [2492]
:GOSUB 9600
2002 IF (q=x OR q=x+1 OR q=x+2 OR q  [9462]
+3=x OR q+3=x+1 OR q+3=x+2) AND (w=
y OR w=y+1 OR w=y+2 OR w=y+3 OR w=y
+4 OR w+4=y OR w+4=y+1 OR w+4=y+2 O
R w+4=y+3 OR w+4=y+4) AND mort=0 TH
EN GOSUB 4300
2010 RETURN                            [555]
2100 IF x<=26 THEN GOSUB 9800:x=x+3 [1735]
:GOSUB 9600
2102 IF (q=x OR q=x+1 OR q=x+2 OR q  [9462]
+3=x OR q+3=x+1 OR q+3=x+2) AND (w=
y OR w=y+1 OR w=y+2 OR w=y+3 OR w=y
+4 OR w+4=y OR w+4=y+1 OR w+4=y+2 O
R w+4=y+3 OR w+4=y+4) AND mort=0 TH
EN GOSUB 4300
2110 RETURN                            [555]
2200 IF y>=10 THEN GOSUB 9800:y=y-3 [1486]
:GOSUB 9600
2202 IF (q=x OR q=x+1 OR q=x+2 OR q  [9462]
+3=x OR q+3=x+1 OR q+3=x+2) AND (w=
y OR w=y+1 OR w=y+2 OR w=y+3 OR w=y
+4 OR w+4=y OR w+4=y+1 OR w+4=y+2 O
R w+4=y+3 OR w+4=y+4) AND mort=0 TH
EN GOSUB 4300
2210 RETURN                            [555]
2300 IF y<=18 THEN GOSUB 9800:y=y+3 [3002]
:GOSUB 9600
2302 IF (q=x OR q=x+1 OR q=x+2 OR q  [9462]
+3=x OR q+3=x+1 OR q+3=x+2) AND (w=
y OR w=y+1 OR w=y+2 OR w=y+3 OR w=y
+4 OR w+4=y OR w+4=y+1 OR w+4=y+2 O
R w+4=y+3 OR w+4=y+4) AND mort=0 TH
EN GOSUB 4300
2310 RETURN                            [555]
2400 x(1)=(x*16)+6:w(1)=((25-y)*16) [4454]
+16:ORIGIN x(1),w(1):DRAW 0,400,2:G
OSUB 990:ORIGIN x(1),w(1):DRAW 0,40
0,0
2405 IF (x+1=q OR x+1=q+1 OR x+1=q+ [7220]
2 OR x+1=q+3) AND w<y THEN GOSUB 30
00:FOR i=1 TO 100:NEXT i:GOSUB 9900
:sc=sc+5:GOSUB 4700:o=0:w=26
2499 RETURN                            [555]
3000 FOR k=5  TO 1 STEP -1            [1283]
3005 SOUND 5,400,20,k,0,0,15          [1019]
3007 NEXT k                            [373]
3010 RETURN                            [555]
3100 w(1)=((24-w)*16)-4:x(1)=(q*16) [11372]
-12:x(2)=x(1)+56:ORIGIN x(1),w(1):D
RAW 0,-w(1),1:ORIGIN x(2),w(1):DRAW
 0,-w(1),1:GOSUB 990:ORIGIN x(1),w(
1):DRAW 0,-w(1),0:ORIGIN x(2),w(1):
DRAW 0,-w(1):RETURN
4000 CLS:BORDER 0:PEN 1:FOR i=1 TO  [4500]
9:LOCATE i,1:PRINT CHR$(143):NEXT i
4001 PEN 1:FOR i=1 TO 9:LOCATE i,3: [2370]
PRINT CHR$(143):NEXT i
4002 PEN 1:FOR i=1 TO 9:LOCATE i,25 [3019]
:PRINT CHR$(143):NEXT i
4003 PEN 1:FOR i=32 TO 40:LOCATE i, [3530]
3:PRINT CHR$(143):NEXT i
4004 PEN 1:FOR i=1 TO 25:LOCAJE 9,i [3575]
:PRINT CHR$(143):NEXT i
```



```
4005 PEN 1:FOR i=4 TO 8:LOCATE 1,i: [3358]
PRINT CHR$(143):NEXT i
4006 PEN 1:FOR i=32 TO 40:LOCATE i, [3855]
1:PRINT CHR$(143):NEXT i
4007 PEN 1:FOR i=4 TO 8:LOCATE 2,i: [3980]
PRINT CHR$(143):NEXT i
4008 PEN 1:FOR i=32 TO 40:LOCATE i, [2753]
25:PRINT CHR$(143);:NEXT i
4009 PEN 1:FOR i=4 TO 8:LOCATE 6,i: [3219]
PRINT CHR$(143):NEXT i
4010 PEN 1:FOR i=1 TO 25:LOCATE 32, [2654]
i:PRINT CHR$(143):NEXT i
4011 PEN 1:FOR i=4 TO 8:LOCATE 7,i: [4252]
PRINT CHR$(143):NEXT i
4012 PEN 1:FOR i=4 TO 8:LOCATE 8,i: [3702]
PRINT CHR$(143):NEXT i
4013 PEN 1:FOR i=4 TO 8:LOCATE 33,i [3415]
:PRINT CHR$(143):NEXT i
4014 PEN 1:FOR i=4 TO 8:LOCATE 34,i [3048]
:PRINT CHR$(143):NEXT i
4015 PEN 1:FOR i=4 TO 8:LOCATE 35,i [3171]
:PRINT CHR$(143):NEXT i
4016 PEN 1:FOR i=4 TO 8:LOCATE 39,i [3034]
:PRINT CHR$(143):NEXT i
4017 PEN 1:FOR i=4 TO 8:LOCATE 40,i [3646]
:PRINT CHR$(143):NEXT i
4018 PEN 1:FOR i=32 TO 40:LOCATE i, [3252]
9:PRINT CHR$(143):NEXT i
4019 PEN 1:FOR i=1 TO 9:LOCATE i,9: [2423]
PRINT CHR$(143):NEXT i
4099 RETURN [555]
4200 IF (q=x OR q+3=x OR q=x+1 OR q [9274]
=x+2 OR q+3=x+1 OR q+3=x+2) AND w<y
 AND mort=0 THEN GOSUB 3000:FOR i=1
 TO 20:NEXT i:GOSUB 9800:x=20:y=21:
vie=vie-1:GOSUB 5100:mort=1
4299 RETURN [555]
4300 GOSUB 3000:FOR i=1 TO 20:NEXT [5824]
i:GOSUB 9800:x=20:y=21:mort=1:vie=v
ie-1:GOSUB 5100
4399 RETURN [555]
4500 PEN 2:LOCATE a,b:PRINT"MIRAGEy [2285]
z":RETURN
4600 a=1:b=2:GOSUB 4500:a=33:GOSUB [3200]
4500
4605 x=4:y=4:GOSUB 9500:x=37:GOSUB [1579]
9500
4699 RETURN [555]
4700 LOCATE 2,10:PEN 2:PRINT"JOUEUR [5816]
":LOCATE 2,12:PEN 1:PRINT"SCORE:":P
EN 2:LOCATE 2,14:PRINT sc
4750 RETURN [555]
4800 LOCATE 34,10:PEN 2:PRINT"RECOR [10989]
D":LOCATE 33,12:PRINT"TENU PAR";:PE
N 1:LOCATE 33,14:PRINT nom$;:PEN 2:
LOCATE 34,16:PRINT"AVEC:":PEN 1:LOC
ATE 33,18:PRINT record:PEN 2:LOCATE
 34,20:PRINT"POINTS."
4850 RETURN [555]
5000 a$=" [4175]
":b$=MID$(a$,1,22):FOR i=1 TO 25:L
OCATE 10,i:PRINT b$;:NEXT i
5005 b$=MID$(a$,1,8):FOR i=10 TO 24 [5703]
:LOCATE 1,i:PRINT b$;:LOCATE 33,i:P
RINT b$;:NEXT i:RETURN
5100 IF vie<=0 THEN o=0 :GOSUB 9900 [3686]
:fin=1
5110 PEN 1:LOCATE 2,16:PRINT"VIE:"; [2701]
:PEN 2:PRINT vie
5199 RETURN [555]
5200 IF sc<=0 THEN LOCATE 10,5:PEN [4597]
1:PRINT"BAH!C'EST PAS TERRIBLE":FOR
 i=1 TO 2000:NEXT i:GOSUB 5000:RETU
RN
5205 IF sc>0 AND sc<record THEN PEN [7453]
 1:LOCATE 10,5:PRINT"HUM!BON PARCOU
RT.":FOR i=1 TO 2000:NEXT i:GOSUB 5
000:RETURN
5215 IF sc>0 AND sc>record THEN rec [8799]
ord=sc:PEN 1:LOCATE 10,5:PRINT"EXCE
LLENT,VOUS AVEZ ":LOCATE 10,7:PRINT
"BATTU LE RECORD.":LOCATE 10,9:PRIN
T"VOTRE NOM:"
5216 e=9:FOR i=65 TO 85:PEN 2:e=e+1 [4244]
:LOCATE e,11:PRINT CHR$(i):NEXT i
5217 e=9:FOR i=86 TO 90:PEN 2:e=e+1 [8020]
:LOCATE e,14:PRINT CHR$(i):NEXT i :
LOCATE e+1,14:PRINT CHR$(242):LOCAT
E e+2,14:PRINT"*":nb=0:o=10:p=12:LO
CATE o,p:PEN 1:PRINT CHR$(240)
5218 IF (INKEY(74)=0 OR INKEY(8)=0) [7462]
 AND o>=11 THEN LOCATE o,p:PRINT" "
:o=o-1:LOCATE o,p:PRINT CHR$(240):F
OR i=1 TO 100:NEXT i
5219 IF (INKEY(75)=0 OR INKEY(1)=0) [8416]
 AND ((o<=29 AND p=12)OR (o<=15 AND
 p=15))THEN LOCATE o,p:PRINT" ":o=o
+1:LOCATE o,p:PRINT CHR$(240) :FOR
i=1 TO 100:NEXT i
5220 IF (INKEY(72)=0 OR INKEY(0)=0) [6872]
 AND p=15 THEN LOCATE o,p:PRINT" ";
p=12:LOCATE o,p:PRINT CHR$(240):FOR
 i=1 TO 100:NEXT i
5221 IF (INKEY(73)=0 OR INKEY(2)=0) [8074]
 AND p=12 AND o<=16 THEN LOCATE o,p
:PRINT" ":p=15:LOCATE o,p:PRINT CHR
$(240) :FOR i=1 TO 100:NEXT i
5222 IF (INKEY(76)=0 OR INKEY(9)=0) [7024]
 AND p=12 THEN nb=nb+1:a$(nb)=CHR$(
o+55) :LOCATE 15+nb,20:PRINT UPPER$
(CHR$(o+55)):FOR i=1 TO 100:NEXT i
5223 IF (INKEY(76)=0 OR INKEY(9)=0) [8500]
 AND p=15 AND o<15 THEN nb=nb+1:a$(
```

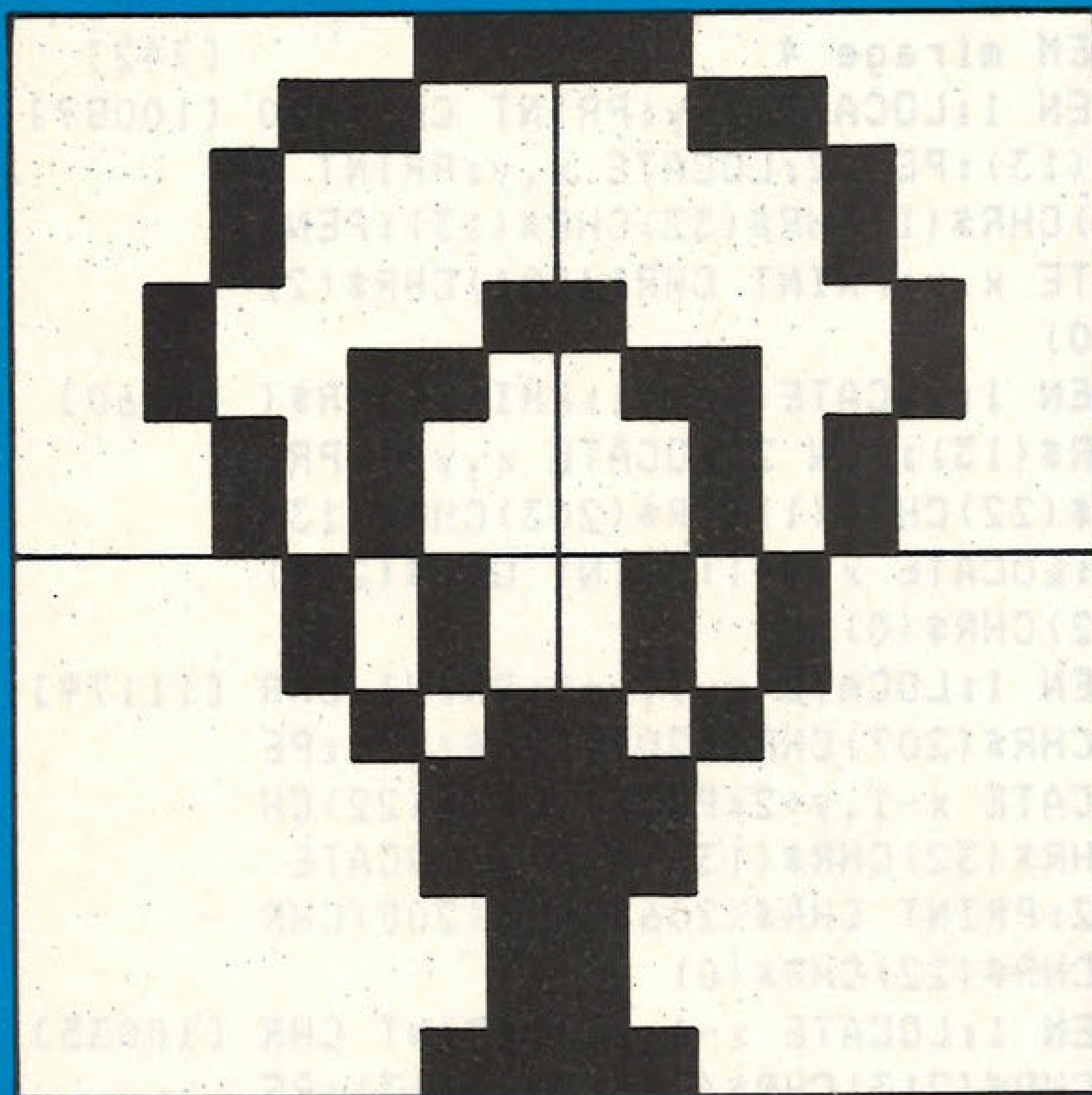
```
nb)=CHR$(o+76) :LOCATE 15+nb,20:PRI
NT UPPER$(CHR$(o+76)):FOR i=1 TO 10
0:NEXT i
5224 IF (INKEY(76)=0 OR INKEY(9)=0) [6432]
 AND p=15 AND o=15 AND nb>=1 THEN n
b=nb-1:LOCATE 15+nb+1,20:PRINT CHR$
(32):FOR i=1 TO 100:NEXT i
5225 IF (INKEY(76)=0 OR INKEY(9)=0) [3978]
 AND p=15 AND o=16 THEN nb=8:FOR i=
1 TO 100:NEXT i
5226 IF nb=8 THEN FOR i=1 TO 1000:N [2642]
EXT i:GOSUB 5000:GOTO 5285
5230 GOTO 5218                       [361]
5285 nom$="":FOR i=1 TO 8:nom$=nom$ [2640]
+a$(i):NEXT i
5290 nom$=UPPER$(MID$(nom$,1,8))    [2452]
5299 RETURN                          [555]
7000 CALL &BC06,&40:INK 1,0:INK 2,2 [4272]
6:INK 3,13:INK 0,12:BORDER 12
7005 IF (INKEY(76)=0 OR INKEY(9)=0) [6623]
 THEN FOR i=1 TO 5:SOUND 5,200:SOUN
D 5,4095,5:SOUND 5,400,5:NEXT i:GOT
O 100
7010 GOTO 7005                       [366]
8000 REM --------------             [1024]
8005 REM      ENTETE                 [560]
8010 REM --------------             [1024]
8012 MODE 1                          [506]
8015 CLS:INK 0,12:BORDER 12:FOR i=0 [2261]
 TO 3:INK i,12:NEXT i
8020 x=90:y=100:FOR i=1 TO 100:ORIG [2301]
IN x,y:y=y+1:DRAW 10,0,1:NEXT i
8025 x=90:y=198:FOR i=1 TO 25:ORIGI [3614]
N x,y:x=x+1:y=y-1:DRAW 10,0,1:NEXT
i
8030 x=115:y=173:FOR i=1 TO 26:ORIG [3271]
IN x,y:x=x+1:y=y+1:DRAW 10,0,1:NEXT
 i
8035 x=140:y=100:FOR i=1 TO 100:ORI [4780]
GIN x,y:y=y+1:DRAW 10,0,1:NEXT i
8040 x=95:y=105:FOR i=1 TO 100:ORIG [2648]
IN x,y:y=y+1:DRAW 10,0,2:NEXT i
8045 x=95:y=203:FOR i=1 TO 25:ORIGI [4130]
N x,y:x=x+1:y=y-1:DRAW 10,0,2:NEXT
i
8050 x=120:y=178:FOR i=1 TO 26:ORIG [3359]
IN x,y:x=x+1:y=y+1:DRAW 10,0,2:NEXT
 i
8055 x=146:y=105:FOR i=1 TO 100:ORI [3825]
GIN x,y:y=y+1:DRAW 10,0,2:NEXT i
8060 x=170:y=100:FOR i=1 TO 50:ORIG [3959]
IN x,y:y=y+1:DRAW 5,0,1:NEXT i
8062 x=173:y=103:FOR i=1 TO 50:ORIG [2329]
IN x,y:y=y+1:DRAW 5,0,2:NEXT i
8064 x=170:y=160:FOR i=1 TO 10:ORIG [3985]
IN x,y:y=y+1:DRAW 5,0,1:NEXT i
8066 x=173:y=163:FOR i=1 TO 10:ORIG [4051]
IN x,y:y=y+1:DRAW 5,0,2:NEXT i
8068 x=190:y=100:FOR i=1 TO 50:ORIG [5151]
IN x,y:y=y+1:DRAW 5,0,1:NEXT i
8070 x=195:y=148:FOR i=1 TO 5:ORIGI [4123]
N x,y:y=y-1:DRAW 10,0,1:NEXT i
8072 a=0:x=205:y=148:FOR i=1 TO 5:O [5788]
RIGIN x,y:a=a+1:y=y-1:DRAW a,0,1:NE
XT i
8074 x=205:y=143:FOR i=1 TO 10:ORIG [4987]
IN x,y:y=y-1:DRAW 5,0,1:NEXT i
8078 a=6:x=205:y=135:FOR i=1 TO 5:O [5532]
RIGIN x,y:a=a-1:y=y-1:DRAW a,0,1:NE
XT i
8080 x=195:y=130:FOR i=1 TO 5:ORIGI [4755]
N x,y:y=y+1:DRAW 10,0,1:NEXT i
8082 x=195:y=130:FOR i=1 TO 5:ORIGI [3860]
N x,y:x=x+1:DRAW 10,-30,1:NEXT i
8084 x=193:y=103:FOR i=1 TO 49:ORIG [4909]
IN x,y:y=y+1:DRAW 5,0,2:NEXT i
8086 x=198:y=151:FOR i=1 TO 5:ORIGI [2665]
N x,y:y=y-1:DRAW 10,0,2:NEXT i
8088 a=0:x=208:y=151:FOR i=1 TO 5:O [3385]
RIGIN x,y:a=a+1:y=y-1:DRAW a,0,2:NE
XT i
8090 x=208:y=146:FOR i=1 TO 10:ORIG [3258]
IN x,y:y=y-1:DRAW 5,0,2:NEXT i
8092 a=6:x=208:y=138:FOR i=1 TO 5:O [4068]
RIGIN x,y:a=a-1:y=y-1:DRAW a,0,2:NE
XT i
8094 x=208:y=138:FOR i=1 TO 5:ORIGI [3525]
N x,y:y=y-1:DRAW -10,0,2:NEXT i
8096 x=198:y=133:FOR i=1 TO 5:ORIGI [3649]
N x,y:x=x+1:DRAW 10,-30,2:NEXT i
8098 x=220:y=100:FOR i=1 TO 5:ORIGI [3651]
N x,y:x=x+1:DRAW 20,50,1:NEXT i
8100 x=265:y=100:FOR i=1 TO 5:ORIGI [3572]
N x,y:x=x+1:DRAW -20,50,1:NEXT i
8102 a=28:x=230:y=125:FOR i=1 TO 5: [3457]
ORIGIN x,y:y=y-1:DRAW a,0,1:NEXT i
8104 x=223:y=103:FOR i=1 TO 5:ORIGI [5183]
N x,y:x=x+1:DRAW 20,50,2:NEXT i
8106 x=268:y=103:FOR i=1 TO 5:ORIGI [4192]
N x,y:x=x+1:DRAW -20,50,2:NEXT i
8108 a=28:x=233:y=128:FOR i=1 TO 5: [4658]
ORIGIN x,y:y=y-1:DRAW a,0,2:NEXT i
8110 x=280:y=100:FOR i=1 TO 50:ORIG [3826]
IN x,y:y=y+1:DRAW 5,0,1:NEXT i
8112 x=280:y=150:FOR i=1 TO 5:ORIGI [3089]
N x,y:y=y-1:DRAW 20,0,1:NEXT i
8114 x=280:y=100:FOR i=1 TO 5:ORIGI [3369]
N x,y:y=y+1:DRAW 20,0,1:NEXT i
8116 x=296:y=105:FOR i=1 TO 10:ORIG [3965]
IN x,y:y=y+1:DRAW 5,0,1:NEXT i
8118 x=296:y=150:FOR i=1 TO 10:ORIG [4637]
IN x,y:y=y-1:DRAW 5,0,1:NEXT i
8120 x=290:y=115:FOR i=1 TO 5:ORIGI [4730]
N x,y:y=y+1:DRAW 15,0,1:NEXT i
```

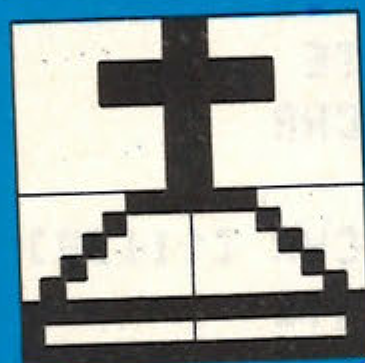


```
8122 x=283:y=103:FOR i=1 TO 49:ORIG [3361]
IN x,y:y=y+1:DRAW 5,0,2:NEXT i
8124 x=283:y=153:FOR i=1 TO 5:ORIGI [3401]
N x,y:y=y-1:DRAW 20,0,2:NEXT i
8126 x=283:y=103:FOR i=1 TO 5:ORIGI [3628]
N x,y:y=y+1:DRAW 20,0,2:NEXT i
8128 x=299:y=108:FOR i=1 TO 10:ORIG [2654]
IN x,y:y=y+1:DRAW 5,0,2:NEXT i
8130 x=299:y=153:FOR i=1 TO 10:ORIG [2856]
IN x,y:y=y-1:DRAW 5,0,2:NEXT i
8132 x=293:y=118:FOR i=1 TO 5:ORIGI [3805]
N x,y:y=y+1:DRAW 15,0,2:NEXT i
8134 x=320:y=100:FOR i=1 TO 50:ORIG [4291]
IN x,y:y=y+1:DRAW 5,0,1:NEXT i
8136 x=325:y=149:FOR i=1 TO 5:ORIGI [3872]
N x,y:y=y-1:DRAW 20,0,1:NEXT i
8138 x=325:y=100:FOR i=1 TO 5:ORIGI [3145]
N x,y:y=y+1:DRAW 20,0,1:NEXT i
8140 x=325:y=125:FOR i=1 TO 5:ORIGI [3619]
N x,y:y=y+1:DRAW 10,0,1:NEXT i
8142 x=323:y=103:FOR i=1 TO 50:ORIG [4029]
IN x,y:y=y+1:DRAW 5,0,2:NEXT i
8144 x=328:y=152:FOR i=1 TO 5:ORIGI [5772]
N x,y:y=y-1:DRAW 20,0,2:NEXT i
8146 x=328:y=103:FOR i=1 TO 5:ORIGI [5772]
N x,y:y=y+1:DRAW 20,0,2:NEXT i
8148 x=328:y=128:FOR i=1 TO 5:ORIGI [3401]
N x,y:y=y+1:DRAW 10,0,2:NEXT i
8150 x=370:y=100:FOR i=1 TO 5:ORIGI [3710]
N x,y:y=y+1:DRAW 90,0,1:NEXT i
8152 x=370:y=150:FOR i=1 TO 5:ORIGI [4942]
N x,y:y=y-1:DRAW 90,0,1:NEXT i
8154 x=380:y=100:FOR i=1 TO 50:ORIG [3852]
IN x,y:y=y+1:DRAW 10,0,1:NEXT i
8156 x=400:y=150:FOR i=1 TO 10:ORIG [4863]
IN x,y:x=x+1:DRAW 20,-50,1:NEXT i

8158 x=425:y=100:FOR i=1 TO 10:ORIG [4434]
IN x,y:x=x+1:DRAW 20,50,1:NEXT i
8160 x=373:y=103:FOR i=1 TO 5:ORIGI [2936]
N x,y:y=y+1:DRAW 90,0,2:NEXT i
8162 x=373:y=152:FOR i=1 TO 5:ORIGI [5548]
N x,y:y=y-1:DRAW 90,0,2:NEXT i
8164 x=383:y=103:FOR i=1 TO 50:ORIG [3444]
IN x,y:y=y+1:DRAW 10,0,2:NEXT i
8166 x=403:y=153:FOR i=1 TO 10:ORIG [4565]
IN x,y:x=x+1:DRAW 20,-50,2:NEXT i
8168 x=428:y=103:FOR i=1 TO 10:ORIG [3173]
IN x,y:x=x+1:DRAW 20,50,2:NEXT i
8170 LOCATE 1,25:FOR i=1 TO 13:PRIN [2801]
T:NEXT i
8175 x=19:y=10:GOSUB 9500:y=20 :GOS [8371]
UB 9500:y=15:x=16:GOSUB 9500:x=22:G
OSUB 9500:y=20:x=13:GOSUB 9500:x=25
:GOSUB 9500
8800 PEN 1                          [549]
8805 PEN 2:LOCATE 30,25:PRINT CHR$( [3180]
164);:PEN 1:PRINT"COCCHI.B";
8999 RETURN                         [555]
9500 REM mirage 4                   [742]
9503 PEN 1:LOCATE x,y:PRINT CHR$(20 [10089]
0)CHR$(13):PEN 2:LOCATE x,y:PRINT C
HR$(22)CHR$(1)CHR$(32)CHR$(13):PEN
3:LOCATE x,y:PRINT CHR$(201)CHR$(22
)CHR$(0)
9505 PEN 1:LOCATE x,y+1:PRINT CHR$( [9360]
202)CHR$(13):PEN 2:LOCATE x,y+1:PRI
NT CHR$(22)CHR$(1)CHR$(203)CHR$(13)
:PEN 3:LOCATE x,y+1:PRINT CHR$(204)
CHR$(22)CHR$(0)
9510 PEN 1:LOCATE x-1,y+2:PRINT CHR [11179]
$(205)CHR$(207)CHR$(209)CHR$(13):PE
N 2:LOCATE x-1,y+2:PRINT CHR$(22)CH
R$(1)CHR$(32)CHR$(13):PEN 3:LOCATE
x-1,y+2:PRINT CHR$(206)CHR$(208)CHR
$(210)CHR$(22)CHR$(0)
9515 PEN 1:LOCATE x-1,y+3:PRINT CHR [10035]
$(211)CHR$(213)CHR$(215)CHR$(13):PE
N 2:LOCATE x-1,y+3:PRINT CHR$(22)CH
R$(1)CHR$(32)CHR$(13):PEN 3:LOCATE
x-1,y+3:PRINT CHR$(212)CHR$(214)CHR
$(216)CHR$(22)CHR$(0)
9520 PEN 1:LOCATE x-1,y+4:PRINT CHR [11138]
$(32)CHR$(218)CHR$(13):PEN 2:LOCATE
 x-1,y+4:PRINT CHR$(22)CHR$(1)CHR$(
217)CHR$(219)CHR$(13):PEN 3:LOCATE
x-1,y+4:PRINT CHR$(32)CHR$(22)CHR$(
0)
9599 RETURN                         [555]
9600 PEN 1:LOCATE x,y:PRINT" a "    [1502]
9605 LOCATE x,y+1:PRINT" b "        [1159]
9610 LOCATE x,y+2:PRINT"cde"        [2053]
9615 LOCATE x,y+3:PRINT"fgh"        [2021]
9620 LOCATE x,y+4:PRINT"ij "        [1670]
9699 RETURN                         [555]
9700 INK 2,26:PEN 2:LOCATE q,w:PRIN [1695]
T" kl"
9705 LOCATE q,w+1:PRINT"mnop"       [1780]
9710 LOCATE q,w+2:PRINT"qrst"       [1611]
9715 LOCATE q,w+3:PRINT" uv"        [1774]
9720 LOCATE q,w+4:PRINT" wx"        [2466]
9799 RETURN                         [555]
9800 LOCATE x,y:PRINT"    "         [597]
9805 LOCATE x,y+1:PRINT"    "       [1134]
9810 LOCATE x,y+2:PRINT"    "       [1750]
9815 LOCATE x,y+3:PRINT"    "       [1811]
9820 LOCATE x,y+4:PRINT"    "       [857]
9850 RETURN                         [555]
9900 LOCATE q,w:PRINT"    "         [1916]
9905 LOCATE q,w+1:PRINT"    "       [1264]
9910 LOCATE q,w+2:PRINT"    "       [993]
9915 LOCATE q,w+3:PRINT"    "       [1494]
9920 LOCATE q,w+4:PRINT"    "       [2151]
9950 RETURN                         [555]
```

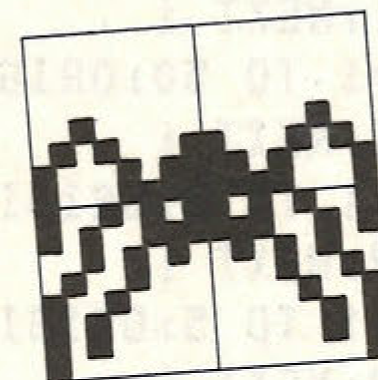
grafitis 2

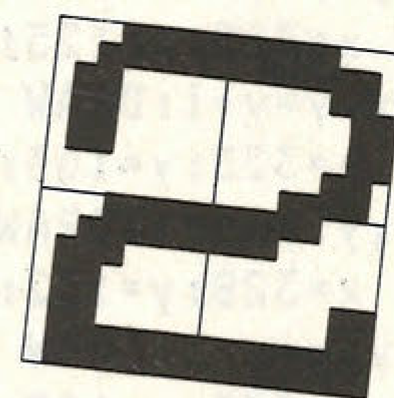












Vous êtes à court d'imagination pour vos jeux ? vous ne maîtrisez pas très bien l'instruction SYMBOL ? Cette petite rubrique va vous donner les moyens de remplacer avantageusement le curseur par des motifs. Dragsters pour vos courses de voitures, icônes pour vos utilitaires, modules lunaires et créatures de l'espace pour vos jeux d'arcade... Nous avons tout prévu. Il ne vous reste plus qu'à repiquer le motif qui vous inspire pour l'incorporer tel quel à votre programme.

```
10 ' ********** AMPOULE **************
20 '
30 SYMBOL 251,3,12,16,16,34,37,20,20
40 SYMBOL 252,192,48,8,8,132,100,40,40
50 SYMBOL 253,10,10,5,3,3,1,1,3
60 SYMBOL 254,80,80,160,192,192,128,128,192
70 '
80 ' ** Reconstitution du caractere **
90 '
100 a$=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(8)+CHR$(8)+
CHR$(10)+CHR$(253)+CHR$(254)
```

```
10 ' *********** CONTENT **************
20 '
30 SYMBOL 251,15,16,46,64,204,204,192,65
40 SYMBOL 252,240,8,116,2,51,51,3,130
50 SYMBOL 253,65,64,76,34,17,8,4,3
60 SYMBOL 254,130,2,34,68,136,16,32,192
70 '
80 ' ** Reconstitution du caractere **
90 '
100 a$=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(8)+CHR$(8)+
CHR$(10)+CHR$(253)+CHR$(254)
```

```
10 ' ********** BESTIOLE *************
20 '
30 SYMBOL 251,0,0,0,96,144,136,136,128
40 SYMBOL 252,0,0,0,0,0,0,8,60
50 SYMBOL 253,131,252,120,58,7,2,3,0
60 SYMBOL 254,242,2,6,44,240,32,48,0
70 '
80 ' ** Reconstitution du caractere **
90 '
100 a$=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(8)+CHR$(8)+
CHR$(10)+CHR$(253)+CHR$(254)
```

```
10 ' ********** FEUILLET *************
20 '
30 SYMBOL 251,63,32,32,43,32,39,32,47
40 SYMBOL 252,248,28,30,94,2,114,2,122
50 SYMBOL 253,32,43,32,53,32,32,32,63
60 SYMBOL 254,2,114,2,242,2,2,2,254
70 '
80 ' ** Reconstitution du caractere **
90 '
100 a$=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(8)+CHR$(8)+
CHR$(10)+CHR$(253)+CHR$(254)
```

```
10 ' ********** HORLOGE ***************
20 '
30 SYMBOL 251,255,224,192,128,128,128,128,1
29
40 SYMBOL 252,255,7,3,1,1,1,1,129
50 SYMBOL 253,129,130,132,136,128,192,224,2
55
60 SYMBOL 254,253,1,1,1,1,3,7,255
70 '
80 ' ** Reconstitution du caractere **
90 '
100 a$=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(8)+CHR$(8)+
CHR$(10)+CHR$(253)+CHR$(254)
```

```
10 ' ********** HAUT PARLEUR **********
20 '
30 SYMBOL 251,0,0,0,24,24,25,27,31
40 SYMBOL 252,1,10,24,57,122,248,251,248
50 SYMBOL 253,31,27,25,24,24,24,0,0
60 SYMBOL 254,248,250,249,120,58,25,8,0
70 '
80 ' ** Reconstitution du caractere **
90 '
100 a$=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(8)+CHR$(8)+
CHR$(10)+CHR$(253)+CHR$(254)
```

```
10 ' ************ CASSETTE ************
20 '
30 SYMBOL 251,127,128,128,187,187,184,128,1
28
40 SYMBOL 252,254,1,1,221,221,29,1,1
50 SYMBOL 253,159,160,196,255,0,0,0,0
60 SYMBOL 254,249,5,35,255,0,0,0,0
70 '
80 ' ** Reconstitution du caractere **
90 '
100 a$=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(8)+CHR$(8)+
CHR$(10)+CHR$(253)+CHR$(254)
```

```
10 ' ************ L.E.M ***************
20 '
30 SYMBOL 251,1,2,13,16,170,235,161,33
40 SYMBOL 252,128,64,48,8,85,215,133,132
50 SYMBOL 253,17,8,15,9,19,39,79,224
60 SYMBOL 254,136,16,240,144,200,228,242,7
70 '
80 ' ** Reconstitution du caractere **
90 '
100 a$=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(8)+CHR$(8)+
CHR$(10)+CHR$(253)+CHR$(254)
```

```
10 ' ************ MAISON **************
20 '
```

Pour incorporer un motif à vos programmes :
1 - recopier les lignes concernées en début de programme ;
2 - pour rappeler un motif et l'afficher, par exemple, il suffit de faire PRINT A$ (voir programme exemple).
Nota : n'oubliez pas que la chaine A$ représente le motif créé sur une matrice de 16X16.

```
30 SYMBOL 251,1,2,4,8,16,32,64,255
40 SYMBOL 252,128,64,44,28,12,4,2,255
50 SYMBOL 253,128,184,171,170,186,130,130,2
55
60 SYMBOL 254,1,29,213,85,221,65,65,255
70 '
80 ' ** Reconstitution du caractere **
90 '
100 a$=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(8)+CHR$(8)+
CHR$(10)+CHR$(253)+CHR$(254)
```

```
10 ' ********* PAS CONTENT ************
20 '
30 SYMBOL 251,15,16,46,80,198,196,192,65
40 SYMBOL 252,240,8,116,10,99,99,3,130
50 SYMBOL 253,64,67,70,36,16,8,4,3
60 SYMBOL 254,194,34,36,8,16,32,192
70 '
80 ' ** Reconstitution du caractere **
90 '
100 a$=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(8)+CHR$(8)+
CHR$(10)+CHR$(253)+CHR$(254)
```

```
10 ' ************ PERDU ***************
20 '
30 SYMBOL 251,1,1,15,15,1,1,1,1
40 SYMBOL 252,128,128,240,240,128,128,128,1
28
50 SYMBOL 253,7,8,16,32,64,255,128,255
60 SYMBOL 254,224,16,8,4,2,255,1,255
70 '
80 ' ** Reconstitution du caractere **
90 '
100 a$=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(8)+CHR$(8)+
CHR$(10)+CHR$(253)+CHR$(254)
```

```
10 ' ********** TELEPHONE *************
20 '
30 SYMBOL 251,0,7,14,26,51,100,148,244
40 SYMBOL 252,0,224,112,88,204,38,41,47
50 SYMBOL 253,4,5,10,21,37,66,129,255
60 SYMBOL 254,32,160,80,168,164,82,129,255
70 '
80 ' ** Reconstitution du caractere **
90 '
100 a$=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(8)+CHR$(8)+
CHR$(10)+CHR$(253)+CHR$(254)
```

```
10 ' ************ SAPIN ***************
20 '
30 SYMBOL 251,1,2,4,8,17,10,20,40
40 SYMBOL 252,0,128,64,32,16,32,16,72
50 SYMBOL 253,66,37,72,144,255,1,1,3
60 SYMBOL 254,36,24,132,2,255,0,0,0
70 '
80 ' ** Reconstitution du caractere **
90 '
100 a$=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(8)+CHR$(8)+
CHR$(10)+CHR$(253)+CHR$(254)
```

CASSE-TÊTE

Quelle chance ! Trois logiciels pour le prix d'un. Et pas des moindres, Mémoire visuelle, Les tours de HANOÏ et Embouteillage. Pour ceux qui ne connaissent pas encore ces trois casse-têtes célèbres, voici donc quelques explications succintes.

MÉMOIRE VISUELLE : à l'écran apparaissent 28 cartes numérotées vues de dos. Le joueur doit en retourner deux par tour et si par bonheur les dessins des deux cartes retournées sont identiques, celles-ci disparaissent de l'écran. Le but du jeu est donc, (vous l'aviez deviné) de faire disparaître toutes les cartes en un minimum d'essais.

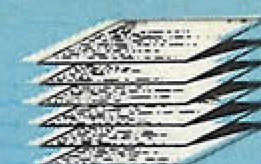
LES TOURS DE HANOÏ : empiler tous les disques de la tour A sur la tour C ; simple non ? Mais quand il s'agit de les empiler dans le même ordre qu'au départ et que le disque à empiler doit toujours être plus petit que le précédent... Et tout cela en un minimum d'essais.

EMBOUTEILLAGE : les voitures rouges doivent prendre la place des voitures jaunes et inversement. Mais attention, d'une part, les voitures ne peuvent pas reculer. D'autre part, elles ne doivent avancer que si elles désirent sauter une voiture de couleur différente. La case d'arrivée doit forcément être la case vide.

U conseil : ménagez vos petits nerfs...

D. Drugmanne

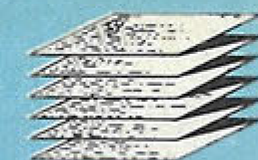
```
1  ' ################              [462]
2  ' #              #              [252]
3  ' #  CASSE-TETE  #              [1095]
4  ' #  ----------  #              [719]
5  ' #              #              [252]
6  ' #      PAR     #              [179]
7  ' #              #              [252]
8  ' #    DIDIER    #              [447]
9  ' #              #              [252]
10 ' #   DRUGMANNE  #              [1008]
11 ' #              #              [252]
12 ' ################              [462]
13 '                               [117]
14 '                               [117]
19 MODE 1                         [506]
20 CLEAR                          [217]
30 INK 1,24:INK 2,14:INK 3,6      [1109]
40 PEN 2:LOCATE 14,1:PRINT "*** MEN [4439]
U ***":LOCATE 14,2:PRINT " _________
___"
50 PEN 1:LOCATE 3,10:PRINT "1)  MEM [7288]
OIRE VISUELLE":LOCATE 3,13:PRINT "2
)  TOURS DE HANOI":LOCATE 3,16:PRIN
T "3)  EMBOUTEILLAGE"
60 PEN 3:LOCATE 11,23:PRINT "FAITES [6364]
 VOTRE CHOIX":LOCATE 11,24:PRINT "-
------------------"
70 V$=INKEY$:IF V$="" THEN 70     [1496]
80 IF V$="1" THEN 1960            [999]
90 IF V$="2" THEN 120             [845]
100 IF V$="3" THEN 1230           [1574]
110 GOTO 70                       [396]
120 CLS:PEN 3:LOCATE 9,1:PRINT "*** [7841]
 TOURS DE HANOI ***":LOCATE 9,2:PRI
NT " _______________________ "
130 PEN 1:LOCATE 11,12:PRINT "NOMBR [4320]
E DE DISQUES ?":LOCATE 17,14:PRINT
"(3 a 7)"
140 D$=INKEY$:IF D$="" THEN 140   [1126]
150 IF D$="3" OR D$="4" OR D$="5" O [3572]
R D$="6" OR D$="7" THEN N=VAL(D$):G
OTO 170
160 GOTO 140                      [409]
170 CLS                           [91]
180 COM=0                         [211]
190 A$=CHR$(143):B$=CHR$(138):C$=CH [940]
R$(133)
200 DIM T1$(7),T2$(7),T3$(7),T1(7), [1213]
T2(7),T3(7)
210 FOR I=1 TO 7                  [447]
220 T2$(I)=" ":T3$(I)=" "         [1239]
230 NEXT I                        [375]
240 D1$="   "+A$+A$+A$            [1158]
250 D2$="  "+B$+A$+A$+A$+C$       [1408]
```



```
260 D3$="  "+A$+A$+A$+A$+A$             [1221]
270 D4$=" "+B$+A$+A$+A$+A$+A$+C$         [1169]
280 D5$=" "+A$+A$+A$+A$+A$+A$+A$         [1300]
290 D6$=B$+A$+A$+A$+A$+A$+A$+A$+C$       [2168]
300 D7$=A$+A$+A$+A$+A$+A$+A$+A$+A$       [1437]
310 T1$(1)=D1$:T1$(2)=D2$:T1$(3)=D3     [2325]
$:T1$(4)=D4$:T1$(5)=D5$:T1$(6)=D6$:
T1$(7)=D7$
320 FOR I=1 TO 7:T1(I)=I:NEXT I          [912]
330 IF N<7 THEN T1$(1)=" ":T1(1)=0       [947]
340 IF N<6 THEN T1$(2)=" ":T1(2)=0      [1811]
350 IF N<5 THEN T1$(3)=" ":T1(3)=0      [1736]
360 IF N<4 THEN T1$(4)=" ":T1(4)=0      [1868]
370 Y=20                                 [482]
380 PEN 3                                [547]
390 FOR I=4 TO 18                        [465]
400 LOCATE 7,I:PRINT A$;                [1000]
410 LOCATE 20,I:PRINT A$;:LOCATE 33     [3473]
,I:PRINT A$;:NEXT I
420 LOCATE 6,19:PRINT B$;A$;C$:LOCA     [5252]
TE 19,19:PRINT B$;A$;C$:LOCATE 32,1
9:PRINT B$;A$;C$
430 PEN 1:FOR I=7 TO 1 STEP -1          [1545]
440 Y=Y-2                                [772]
450 LOCATE 3,Y:PRINT T1$(I);            [1396]
460 NEXT I                               [375]
470 LOCATE 7,1:PRINT "A":LOCATE 20,     [4079]
1:PRINT "B":LOCATE 33,1:PRINT "C"
480 PEN 2:LOCATE 1,23:PRINT "AUTRE      [2168]
JEU: < 0 >"
490 LOCATE 29,24:PRINT "ESSAIS:"        [1731]
500 LOCATE 1,24:PRINT "                 [1686]
          "
510 LOCATE 1,25:PRINT "                 [1814]
          "
520 PEN 1:LOCATE 1,24:INPUT "TOUR D     [3436]
E DEPART ";TD$
530 TD$=UPPER$(TD$)                     [1084]
540 IF TD$="0" THEN RUN                  [664]
550 IF LEN(TD$)>1 THEN 500              [1413]
560 IF TD$<"A" OR TD$>"C" THEN 500      [1455]
570 FF=1:GOSUB 650                       [460]
580 PEN 1:LOCATE 1,25:INPUT "TOUR D     [2081]
'ARRIVEE ";TA$
590 IF TA$="0" THEN RUN                  [870]
600 TA$=UPPER$(TA$)                     [1351]
610 IF LEN(TA$)>1 THEN 500              [1283]
620 IF TA$<"A" OR TA$>"C" THEN LOCA     [2855]
TE 1,25:PRINT "
":GOTO 580
630 IF TA$=TD$ THEN 500                  [939]
640 L=0:L1=0                             [192]
650 IF TD$="A" AND T1$(7)=" " THEN      [1160]
500
660 IF TD$="B" AND T2$(7)=" " THEN      [1449]
500
670 IF TD$="C" AND T3$(7)=" " THEN       [675]
500
680 IF FF=1 THEN FF=0:RETURN            [1295]
690 FOR I=1 TO 7                         [447]
700 IF TD$="A" AND T1$(I)<>" " THEN [1669]
 L=T1(I):GOTO 740
710 IF TD$="B" AND T2$(I)<>" " THEN [1768]
 L=T2(I):GOTO 740
720 IF TD$="C" AND T3$(I)<>" " THEN [482]
 L=T3(I):GOTO 740
730 NEXT I                               [375]
740 FOR I=1 TO 7                         [447]
750 IF TA$="A" AND T1$(I)<>" " THEN [2139]
 L1=T1(I):GOTO 790
760 IF TA$="B" AND T2$(I)<>" " THEN [2750]
 L1=T2(I):GOTO 790
770 IF TA$="C" AND T3$(I)<>" " THEN [2504]
 L1=T3(I):GOTO 790
780 NEXT I                               [375]
790 IF L1=0 THEN 810                     [586]
800 IF L>L1 THEN 500                     [471]
810 FOR I=1 TO 7                         [447]
820 IF TD$="A" AND T1$(I)<>" " THEN [2712]
 F$=T1$(I):T1$(I)=" ":Q=T1(I):T1(I)
=0:GOTO 860
830 IF TD$="B" AND T2$(I)<>" " THEN [3296]
 F$=T2$(I):T2$(I)=" ":Q=T2(I):T2(I)
=0:GOTO 860
840 IF TD$="C" AND T3$(I)<>" " THEN [2142]
 F$=T3$(I):T3$(I)=" ":Q=T3(I):T3(I)
=0:GOTO 860
850 NEXT I                               [375]
860 FOR J=7 TO 1 STEP -1                [1511]
870 IF TA$="A" AND T1$(J)=" " THEN      [2625]
T1$(J)=F$:T1(J)=Q:GOTO 910
880 IF TA$="B" AND T2$(J)=" " THEN      [3122]
T2$(J)=F$:T2(J)=Q:GOTO 910
890 IF TA$="C" AND T3$(J)=" " THEN      [3779]
T3$(J)=F$:T3(J)=Q:GOTO 910
900 NEXT J                               [370]
910 IF TD$="A" THEN R=1:R1=3:R2=1       [1378]
920 IF TD$="B" AND TA$="A" THEN R=2 [1992]
:R1=1:R2=-1
930 IF TD$="B" AND TA$="C" THEN R=2 [2118]
:R1=3:R2=1
940 IF TD$="C" THEN R=3:R1=1:R2=-1      [1451]
950 FOR G=R TO R1 STEP R2               [1900]
960 IF G=1 THEN X=3                      [646]
970 IF G=2 THEN X=16                     [568]
980 IF G=3 THEN X=29                    [1180]
990 Y=20                                 [482]
1000 FOR I=7 TO 1 STEP -1               [1265]
1010 Y=Y-2                               [772]
1020 IF G=1 AND T1$(I)=" " AND TD$= [5814]
"A" THEN LOCATE X,Y:PRINT "
 ":LOCATE X+4,Y:PEN 3:PRINT A$:GOTO
 1090
1030 IF G=2 AND T2$(I)=" " AND TD$= [6478]
```

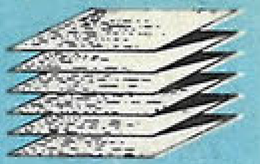
```
"B" THEN LOCATE X,Y:PRINT "
":LOCATE X+4,Y:PEN 3:PRINT A$:GOTO
 1090
1040 IF G=3 AND T3$(I)=" " AND TD$= [5934]
"C" THEN LOCATE X,Y:PRINT "
":LOCATE X+4,Y:PEN 3:PRINT A$:GOTO
 1090
1050 PEN 1:IF G=1 THEN LOCATE X,Y:P [3224]
RINT T1$(I)
1060 IF G=2 THEN LOCATE X,Y:PRINT T [1912]
2$(I)
1070 IF G=3 THEN LOCATE X,Y:PRINT T [1998]
3$(I)
1080 NEXT I                         [375]
1090 PEN 1:NEXT G                   [892]
1100 PEN 1:COM=COM+1:LOCATE 36,24:P [3094]
RINT COM
1110 FOR CO=7 TO (8-N) STEP -1      [989]
1120 IF T3(CO)<>CO THEN 500         [1001]
1130 NEXT CO                        [435]
1140 LOCATE 1,23:PRINT SPACE$(30)   [1598]
1150 LOCATE 1,24:PRINT SPACE$(27)   [1468]
1160 LOCATE 1,25:PRINT SPACE$(30)   [2163]
1170 SOUND 1,60,50,7:LOCATE 8,22:PR [2941]
INT "*** VOUS AVEZ TROUVE ***"
1180 LOCATE 14,24:PRINT "UNE AUTRE  [1958]
?":LOCATE 17,25:PRINT "(O/N)"
1190 D$=UPPER$(INKEY$):IF D$="" THE [1576]
N 1190
1200 IF D$="O" THEN CLEAR:RUN 120   [1228]
1210 IF D$="N" THEN RUN             [495]
1220 GOTO 1190                      [397]
1230 MODE 1:INK 1,24:INK 2,14:INK 3 [2366]
,6
1240 SYMBOL AFTER 237               [1435]
1250 SYMBOL 238,0,0,0,0,0,0,15,31:S [8062]
YMBOL 239,31,63,57,57,63,63,255,255
:SYMBOL 240,254,255,243,243,255,255
,255,255:SYMBOL 241,0,0,0,0,0,2,255
,253
1260 SYMBOL 242,31,31,31,31,254,1,1 [8447]
,0:SYMBOL 243,255,255,255,63,223,22
4,224,192:SYMBOL 244,255,255,255,25
5,255,0,0,0:SYMBOL 245,255,255,255,
207,183,120,120,48
1270 SYMBOL 246,0,0,0,0,0,64,255,19 [8473]
1:SYMBOL 247,127,255,207,207,255,25
5,255,255:SYMBOL 248,248,252,156,15
6,252,252,255,255:SYMBOL 249,0,0,0,
0,0,0,240,248
1280 SYMBOL 250,255,255,255,243,237 [7351]
,30,30,12:SYMBOL 251,255,255,255,25
5,255,0,0,0:SYMBOL 252,255,255,255,
252,251,7,7,3:SYMBOL 253,248,248,24
8,248,127,128,128,0
1290 VJ1$=CHR$(246)+CHR$(247)+CHR$( [6145]
248)+CHR$(249):VJ2$=CHR$(250)+CHR$(
251)+CHR$(252)+CHR$(253)
1300 VR1$=CHR$(238)+CHR$(239)+CHR$( [4761]
240)+CHR$(241):VR2$=CHR$(242)+CHR$(
243)+CHR$(244)+CHR$(245)
1310 PEN 3:FOR I=1 TO 13 STEP 6     [1624]
1320 LOCATE I,9:PRINT VR1$;:LOCATE  [3068]
I,10:PRINT VR2$;
1330 NEXT I                         [375]
1340 PEN 1:FOR I=25 TO 37 STEP 6    [1338]
1350 LOCATE I,9:PRINT VJ1$;:LOCATE  [2944]
I,10:PRINT VJ2$;
1360 NEXT I                         [375]
1370 FOR I=1 TO 37 STEP 6           [755]
1380 PEN 2:LOCATE I,11:PRINT CHR$(2 [4051]
08);CHR$(208);CHR$(208);CHR$(208);
1390 NEXT I                         [375]
1400 R=64                           [211]
1410 TAG:FOR I=2 TO 38 STEP 6       [1350]
1420 R=R+1                          [373]
1430 MOVE I*16-4,208:PRINT CHR$(R); [1433]

1440 NEXT I                         [375]
1450 TAGOFF                         [1066]
1460 DIM T$(7)                      [288]
1470 T$(1)="R":T$(2)="R":T$(3)="R": [4540]
T$(4)="N":T$(5)="J":T$(6)="J":T$(7)
="J"
1480 PEN 3:LOCATE 1,22:PRINT "NOUVE [3511]
AU JEU:< O >":PEN 1
1490 LOCATE 1,24:PRINT SPACE$(20);: [5547]
LOCATE 1,25:PRINT SPACE$(20);:LOCAT
E 1,24:INPUT "CASE DE DEPART ";D$
1500 D$=UPPER$(D$)                  [966]
1510 IF LEN(D$)>1 THEN 1490         [1027]
1520 IF D$="O" THEN RUN             [101]
1530 IF D$<"A" OR D$>"G" THEN GOSUB [1717]
 1920:GOTO 1490
1540 D=ASC(D$)-64                   [803]
1550 IF T$(D)="N" THEN GOSUB 1920:G [2846]
OTO 1490
1560 LOCATE 1,25:INPUT "CASE D'ARRI [2433]
VEE ";A$
1570 A$=UPPER$(A$)                  [533]
1580 IF LEN(A$)>1 THEN 1490         [1652]
1590 IF A$="O" THEN RUN             [1041]
1600 IF A$<"A" OR A$>"G" THEN GOSUB [2752]
 1920:GOTO 1490
1610 A=ASC(A$)-64                   [1261]
1620 IF T$(D)="N" THEN GOSUB 1920:G [2846]
OTO 1490
1630 IF T$(A)="R" OR T$(A)="J" THEN [2961]
 GOSUB 1920:GOTO 1490
1640 IF T$(D)="R" AND (ASC(A$)<ASC( [4548]
D$)) THEN GOSUB 1920:GOTO 1490
1650 IF T$(D)="J" AND (ASC(A$)>ASC( [4745]
D$)) THEN GOSUB 1920:GOTO 1490
1660 IF T$(D)="R" AND (ASC(A$)-ASC( [3733]
```



```
D$))>2 THEN GOSUB 1920:GOTO 1490
1670 IF T$(D)="J" AND (ASC(D$)-ASC( [4300]
A$))>2 THEN GOSUB 1920:GOTO 1490
1680 IF T$(D)="J" THEN 1710           [992]
1690 IF T$(D)="R" AND (ASC(A$)-ASC( [5012]
D$))>1 AND T$(D+1)="R" THEN GOSUB 1
920:GOTO 1490
1700 GOTO 1720                        [307]
1710 IF T$(D)="J" AND (ASC(D$)-ASC( [5391]
A$))>1 AND T$(D-1)="J" THEN GOSUB 1
920:GOTO 1490
1720 C$=T$(D):T$(D)="N":T$(A)=C$     [1424]
1730 R=0                              [249]
1740 FOR I=1 TO 37 STEP 6             [755]
1750 R=R+1                            [373]
1760 IF T$(R)="R" THEN PEN 3 ELSE P [1834]
EN 1
1770 IF T$(R)="N" THEN LOCATE I,9:P [2628]
RINT "     ";:LOCATE I,10:PRINT "
 ";
1780 IF T$(R)="R" THEN LOCATE I,9:P [4086]
RINT VR1$;:LOCATE I,10:PRINT VR2$;
1790 IF T$(R)="J" THEN LOCATE I,9:P [4084]
RINT VJ1$;:LOCATE I,10:PRINT VJ2$;
1800 NEXT I                           [375]
1810 PEN 1                            [549]
1820 IF T$(1)="J" AND T$(2)="J" AND [5850]
 T$(3)="J" AND T$(4)="N" AND T$(5)=
"R" AND T$(6)="R" AND T$(7)="R" THE
N 1840
1830 GOTO 1490                        [313]
1840 LOCATE 1,22:PRINT SPACE$(39)    [2164]
1850 LOCATE 1,24:PRINT SPACE$(39)    [1484]
1860 LOCATE 1,25:PRINT SPACE$(39)    [2181]
1870 SOUND 1,60,50,7:LOCATE 8,20:PR [5810]
INT "*** VOUS AVEZ TROUVE ***":LOCA
TE 15,23:PRINT "UNE AUTRE ?":LOCATE
 18,25:PRINT "(O/N)"
1880 V$=UPPER$(INKEY$):IF V$="" THE [1013]
N 1880
1890 IF V$="O" THEN CLEAR:RUN 1230  [1253]
1900 IF V$="N" THEN RUN              [1025]
1910 GOTO 1880                        [355]
1920 SOUND 1,956,50,7:LOCATE 1,24:P [6317]
RINT SPACE$(20);:LOCATE 1,25:PRINT
SPACE$(20);:LOCATE 13,1:PRINT "-- I
MPOSSIBLE --";
1930 FOR I=1 TO 1000:NEXT I           [674]
1940 LOCATE 13,1:PRINT "             [2018]
     ";
1950 RETURN                           [555]
1960 MODE 1                           [506]
1970 INK 1,24:INK 3,6,1:INK 2,14     [1771]
1980 PEN 1:LOCATE 8,10:PRINT "*** M [3799]
EMOIRE VISUELLE ***":LOCATE 8,12:PR
INT "------------------------"
1990 LOCATE 7,20:PEN 2:PRINT "### " [8017]
;:LOCATE 11,20:PEN 3:PRINT "PATIENT
EZ UN INSTANT";:PEN 2:LOCATE 31,20:
PRINT " ###"
2000 PRINT CHR$(23)+CHR$(1);         [1326]
2010 SYMBOL AFTER 190                [1434]
2020 SYMBOL 191,7,7,7,1,1,225,225,2 [9108]
55:SYMBOL 192,224,224,224,128,128,1
35,135,255:SYMBOL 193,255,225,225,1
,1,7,7,7:SYMBOL 194,255,135,135,128
,128,224,224,224
2030 SYMBOL 195,255,255,192,223,223 [8953]
,223,223,223:SYMBOL 196,255,255,7,2
45,247,245,247,245:SYMBOL 197,223,2
23,192,255,255,16,56,0:SYMBOL 198,2
47,245,7,255,255,16,56,0
2040 SYMBOL 199,7,31,63,63,51,243,2 [9398]
55,254:SYMBOL 200,224,248,252,252,2
04,207,255,127:SYMBOL 201,254,62,60
,63,48,63,31,7:SYMBOL 202,127,124,6
0,252,12,252,248,224
2050 SYMBOL 203,255,255,255,31,15,7 [9689]
,3,1:SYMBOL 204,255,255,255,248,240
,224,192,128:SYMBOL 205,1,3,7,15,31
,255,255,255:SYMBOL 206,128,192,224
,240,248,255,255,255
2060 SYMBOL 207,153,153,153,255,255 [6990]
,153,153,255:SYMBOL 208,153,153,153
,255,255,153,153,255:SYMBOL 209,255
,153,153,255,255,153,153,153:SYMBOL
 210,255,153,153,255,255,153,153,15
3
2070 SYMBOL 211,0,0,7,15,31,63,127, [7492]
127:SYMBOL 212,0,0,224,240,248,252,
254,254:SYMBOL 213,1,1,1,1,1,1,15,1
5:SYMBOL 214,128,128,128,128,128,12
8,240,240
2080 SYMBOL 215,0,7,79,95,127,127,0 [9564]
,255:SYMBOL 216,0,224,240,248,252,2
54,0,255:SYMBOL 217,231,231,255,255
,255,255,254,254:SYMBOL 218,243,243
,255,255,255,255,127,127
2090 SYMBOL 219,128,193,97,49,25,13 [9516]
,7,3:SYMBOL 220,1,131,134,140,152,1
76,224,192:SYMBOL 221,3,7,13,25,49,
97,193,128:SYMBOL 222,192,224,176,1
52,140,134,131,1
2100 SYMBOL 223,255,255,153,153,0,1 [8352]
29,193,239:SYMBOL 224,255,255,153,1
53,0,129,131,247:SYMBOL 225,239,193
,129,0,153,153,255,255:SYMBOL 226,2
47,131,129,0,153,153,255,255
2110 SYMBOL 227,0,0,0,0,0,1,127,213 [6720]
:SYMBOL 228,0,28,56,115,231,199,255
,95:SYMBOL 229,255,127,1:SYMBOL 230
,255,255,192,224,112,56,28,0
2120 SYMBOL 231,0,0,0,24,60,126,231 [6096]
,195:SYMBOL 232,0,0,0,0,0,0,255,255
```

```
:SYMBOL 233,195,230,126,60,24:SYMBO
L 234,255,7,5,5
2130 SYMBOL 235,0,3,15,63,127,127,1 [8458]
26,124:SYMBOL 236,0,192,240,252,254
,254,126,62:SYMBOL 237,124,124,127,
127,8,8,8,8:SYMBOL 238,62,62,254,25
4,16,16,16,16
2140 SYMBOL 239,248,248,223,255,248 [9431]
,52,50,49:SYMBOL 240,31,31,251,255,
31,44,76,140:SYMBOL 241,49,50,52,24
8,255,223,248,248:SYMBOL 242,140,76
,44,31,255,251,31,31
2150 SYMBOL 243,15,3,3,3,3,31,63,12 [7299]
7:SYMBOL 244,240,192,192,192,192,24
8,252,254:SYMBOL 245,127,112,117,11
2,127,127,127,63:SYMBOL 246,254,14,
174,14,254,254,254,252
2160 RANDOMIZE TIME                 [1777]
2170 DIM T$(28)                     [309]
2180 R=187                          [292]
2190 FOR I=1 TO 27 STEP 2           [923]
2200 R=R+4                          [386]
2210 T$(I)=CHR$(R)+CHR$(R+1)+CHR$(R [2345]
+2)+CHR$(R+3)
2220 T$(I+1)=CHR$(R)+CHR$(R+1)+CHR$ [2934]
(R+2)+CHR$(R+3)
2230 NEXT I                         [375]
2240 FOR I=1 TO 300                 [318]
2250 A=INT(RND*28+1)                [1665]
2260 B=INT(RND*28+1)                [611]
2270 IF B=A THEN 2260               [1169]
2280 C$=T$(A):T$(A)=T$(B):T$(B)=C$  [571]
2290 NEXT I                         [375]
2300 INK 2,6:INK 3,11               [290]
2310 PEN 1                          [549]
2320 A$=CHR$(143)+CHR$(143)+CHR$(14 [1994]
3)+CHR$(143)
2330 CLS                            [91]
2340 PEN 2:LOCATE 5,12:PRINT "--- R [4063]
ETOUR AU MENU : < 0 > ---":FOR I=1
TO 1500:NEXT I:CLS
2350 R=0                            [249]
2360 FOR J=1 TO 19 STEP 6           [587]
2370 FOR I=1 TO 37 STEP 6           [755]
2380 PEN 1:LOCATE I,J:PRINT A$;     [1651]
2390 LOCATE I,J+1:PRINT A$;         [1105]
2400 LOCATE I,J+2:PRINT A$;         [1143]
2410 LOCATE I,J+3:PRINT A$;         [1531]
2420 R=R+1                          [373]
2430 IF R<10 THEN TAG:PLOT -2,-2,2: [4460]
MOVE I*16-8,(25-J)*16-8:PRINT R;:TA
GOFF
2440 IF R>9 THEN TAG:PLOT -2,-2,2:M [4481]
OVE I*16-16,(25-J)*16-8:PRINT R;:TA
GOFF
2450 NEXT i                         [375]
2460 NEXT J                         [370]
2470 PRINT CHR$(23)+CHR$(0);        [1314]
2480 PLOT 1,40:DRAW 640,40,3        [1374]
2490 PLOT 242,1:DRAW 242,40         [758]
2500 PLOT 450,1:DRAW 450,40         [986]
2510 PRINT CHR$(23)+CHR$(1);        [1326]
2520 PEN 2:LOCATE 31,24:PRINT "ESSA [1743]
I:"
2530 LOCATE 1,24:PRINT "            [3777]
  ":LOCATE 1,25:PRINT "
  "
2540 PEN 2:LOCATE 1,24:INPUT "1 ere [3109]
 carte:",A
2550 IF A=0 THEN RUN                [1036]
2560 IF A<1 OR A>28 THEN 2530       [1698]
2570 IF T$(A)="X" THEN 2530         [852]
2580 IF A>=1 AND A<=7 THEN Y=2:X=A* [1737]
6-4
2590 IF A>=8 AND A<=14 THEN Y=8:X1= [1723]
A-7:X=X1*6-4
2600 IF A>=15 AND A<=21 THEN Y=14:X [3354]
1=A-14:X=X1*6-4
2610 IF A>=22 THEN Y=20:X1=A-21:X=X [2146]
1*6-4
2620 PEN 3                          [547]
2630 LOCATE X-1,Y-1:PRINT "      "  [1703]
2640 LOCATE X-1,Y:PRINT "      "    [1121]
2650 LOCATE X-1,Y+1:PRINT "      "  [1775]
2660 LOCATE X-1,Y+2:PRINT "      "  [1791]
2670 PEN 2:LOCATE X,Y:PRINT LEFT$(T [1206]
$(A),2)
2680 LOCATE X,Y+1:PRINT RIGHT$(T$(A [2100]
),2)
2690 D1$=T$(A)                      [354]
2700 PEN 2:LOCATE 1,25:PRINT "      [3759]
     ":LOCATE 1,25:INPUT "2 em
e carte:",B
2710 IF B=0 THEN RUN                [1512]
2720 IF B<1 OR B>28 THEN 2700       [1492]
2730 IF T$(B)="X" THEN 2700         [1101]
2740 IF B=A THEN 2700               [1272]
2750 IF B>=1 AND B<=7 THEN Y2=2:X2= [1644]
B*6-4
2760 IF B>=8 AND B<=14 THEN Y2=8:X3 [2806]
=B-7:X2=X3*6-4
2770 IF B>=15 AND B<=21 THEN Y2=14: [2707]
X3=B-14:X2=X3*6-4
2780 IF B>=22 THEN Y2=20:X3=B-21:X2 [1468]
=X3*6-4
2790 LOCATE X2-1,Y2-1:PRINT "      " [1364]
2800 LOCATE X2-1,Y2:PRINT "      "   [1556]
2810 LOCATE X2-1,Y2+1:PRINT "      " [2448]
2820 LOCATE X2-1,Y2+2:PRINT "      " [2025]
2830 PEN 2:LOCATE X2,Y2:PRINT LEFT$ [2636]
(T$(B),2)
2840 LOCATE X2,Y2+1:PRINT RIGHT$(T$ [2544]
(B),2)
2850 D2$=T$(B)                      [482]
```



```
2860 IF D1$=D2$ THEN INK 2,6,24:PEN [6167]
 2:LOCATE 20,24:PRINT "GAGNE" ELSE
PEN 1:LOCATE 20,24:PRINT "PERDU"
2870 IF D1$=D2$ THEN SOUND 1,60,50, [2512]
7 ELSE SOUND 1,956,50,7
2880 COM=COM+1:PEN 1:LOCATE 37,24:P [1291]
RINT COM;
2890 FOR K=1 TO 2000:NEXT K:LOCATE  [4801]
20,24:PRINT "       "
2900 INK 2,6                        [103]
2910 IF D1$=D2$ THEN LOCATE X,Y:PRI [5835]
NT "  ":LOCATE X,Y+1:PRINT "  ":LOC
ATE X2,Y2:PRINT "  ":LOCATE X2,Y2+1
:PRINT "  ":T$(A)="X":T$(B)="X"
2920 IF D1$<>D2$ THEN PEN 1:LOCATE  [6656]
X-1,Y-1:PRINT A$;:LOCATE X-1,Y:PRIN
T A$;:LOCATE X-1,Y+1:PRINT A$;:LOCA
TE X-1,Y+2:PRINT A$;
2930 IF D1$<>D2$ AND A<10 THEN TAG: [3575]
PLOT -2,-2,2:MOVE X*16-24,(25-Y)*16
+8:PRINT A;:TAGOFF
2940 IF D1$<>D2$ AND A>9 THEN TAG:P [5234]
LOT -2,-2,2:MOVE X*16-32,(25-Y)*16+
8:PRINT A;:TAGOFF
2950 IF D1$<>D2$ THEN PEN 1:LOCATE  [8491]
X2-1,Y2-1:PRINT A$;:LOCATE X2-1,Y2:
PRINT A$;:LOCATE X2-1,Y2+1:PRINT A$
;:LOCATE X2-1,Y2+2:PRINT A$;
2960 IF D1$<>D2$ AND B<10 THEN TAG: [3610]
PLOT -2,-2,2:MOVE X2*16-24,(25-Y2)*
16+8:PRINT B;:TAGOFF
2970 IF D1$<>D2$ AND B>9 THEN TAG:P [5255]
LOT -2,-2,2:MOVE X2*16-32,(25-Y2)*1
6+8:PRINT B;:TAGOFF
2980 FOR I=1 TO 28                  [337]
2990 IF T$(I)<>"X" THEN 2530        [1565]
3000 NEXT I                         [375]
3010 CLS                            [91]
3020 PEN 1:LOCATE 8,9:PRINT "BRAVO  [11338]
! VOUS AVEZ TROUVE":LOCATE 13,12:PR
INT "EN ";COM;" ESSAIS.":LOCATE 15,
15:PRINT "-----------":PEN 2:LOCATE
 12,20:PRINT "UNE AUTRE ? (O/N)"
3030 D$=UPPER$(INKEY$):IF D$="" THE [1504]
N 3030
3040 IF D$="O" THEN CLEAR:RUN 1960  [1171]
3050 IF D$="N" THEN RUN             [495]
3060 GOTO 3030                      [658]
```

SPHÉRIC

Sphéric est un jeu d'arcade qui vous demandera beaucoup de doigté. Vous êtes, à l'écran, une sphère et vous devrez récolter dix trésors sur un parcours en temps limité. Instructions complètes et démonstrations sont contenues dans le programme. Les touches curseurs vous serviront à vous diriger et accélérer, la barre d'espacement à freiner. De nombreuses options seront à votre disposition pour créer vos propres tableaux (parcours), les sauvegarder, modifier vos créations.
Lors de la création d'un tableau, il faut dix trésors et trois trappes au maximum. En haut de l'écran vous pourrez contrôler votre vitesse grâce à un compteur. Bonne chance !

Olivier Riché

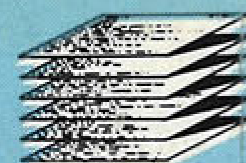
```
10 REM SPHERIC / AMSTRAD CPC 464-66 [5526]
4-6128 ET MEME 5512 / OLIVIER RICHE
20 MODE 1:SYMBOL AFTER 122:DIM B(29 [5873]
,23):DIM A(29,23):MEILLEURSCORE=500
000
25 ENV 1,15,1,1,15,-1,15.6:ENT 1,10 [3766]
0,2,2.5:ENV 2,2,7,1,14,-1,3:ENV 4,1
5,1,1
26 SYMBOL 224,0,3,15,31,63,63,127,1 [2125]
27
27 SYMBOL 225,0,192,240,248,252,252 [2634]
,254,246
28 SYMBOL 220,127,127,63,63,30,15,3 [2016]
,0
29 SYMBOL 221,230,198,204,140,24,24 [1844]
0,192,0
30 SYMBOL 123,0,126,126,126,126,126 [2427]
,126,0
40 SYMBOL 124,0,60,126,122,122,118, [1935]
60,0
50 SYMBOL 125,0,6,14,30,62,126,126, [1738]
0
60 SYMBOL 126,0,96,112,120,124,126, [1729]
126,0
70 SYMBOL 127,0,126,126,62,30,14,6, [1710]
0
80 SYMBOL 128,0,126,126,124,120,112 [2284]
,96,0
90 SYMBOL 129,0,255,255,126,126,60, [2491]
60,0
100 SYMBOL 130,0,60,60,126,126,255, [2231]
255,0
110 SYMBOL 131,96,120,126,126,126,1 [2100]
26,120,96
120 SYMBOL 132,6,30,126,126,126,126 [2099]
,30,6
130 SYMBOL 133,0,0,24,60,60,24,0,0  [1548]
140 SYMBOL 134,0,0,0,24,24,0,0,0    [2464]
150 SYMBOL 135,0,0,0,24,0,0,0       [2141]
160 SYMBOL 136,0,0,0,0,8,0,0,0      [1651]
170 SYMBOL 137,0,24,36,90,90,36,24, [1740]
0
175 H$=CHR$(240):B$=CHR$(241):G$=CH [3682]
R$(242):D$=CHR$(243)
180 PAPER 0:PEN 1:INK 0,0:BORDER 0: [9042]
INK 1,26:LOCATE 11,12:PRINT "APPUYE
Z SUR UNE TOUCHE":IF INKEY$<>"" THE
N GOTO 185 ELSE 180
185 GOSUB 3600:IF MONO=1 THEN MODE  [5054]
1:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,10:INK 3,2
0:GOTO 200
190 MODE 1:INK 0,0:INK 1,13:INK 2,8 [2393]
:INK 3,24
196 REM                              [272]
197 REM **************************** [2650]
```



```
*** CADRES ***************************
*********
198 REM                            [272]
200 BORDER 0:LOCATE 2,1:PAPER 2:PRI [15934]
NT " SPHERIC ";:PAPER 0:PRINT "   V
ITESSE:";:PAPER 3:PRINT STRING$(10,
" ");:PEN 3:PAPER 0:PRINT " ";ST
RING$(3,CHR$(124)):Z$=CHR$(207):PAP
ER 2:LOCATE 2,3:PRINT STRING$(8,Z$)
:LOCATE 2,8:PRINT STRING$(8,Z$):PRI
NT
210 PRINT STRING$(10,Z$):LOCATE 1,1 [14747]
5::PRINT STRING$(10,Z$):PRINT:PRINT
 STRING$(10,Z$):LOCATE 1,23:PRINT S
TRING$(10,Z$):FOR F=1 TO 5:LOCATE
2,F+3:PRINT Z$:LOCATE 9,F+3:PRINT Z
$:LOCATE 1,F+10:PRINT Z$:LOCATE 10,
F+10:PRINT Z$:LOCATE 1,F+17:PRINT Z
$
220 LOCATE 10,F+17:PRINT Z$:NEXT:LO [10437]
CATE 3,4:PAPER 0:PEN 1:PRINT "TEMPS
:":LOCATE 2,11:PRINT "DIAMANTS":LOC
ATE 2,18:PRINT "MEILLEUR":LOCATE 3,
19:PRINT "TEMPS:"
400 REM                            [272]
500 REM *************************** [3897]
 INITIALISATION ******************
*********
505 REM                            [272]
510 RESTORE:COMPTEUR=0:BOULE=35    [1815]
520 NTR=10:DIREC=0:COMPT=0         [1966]
530 DIR=0:CT(1)=0:LT(1)=0:CT(2)=0:L [3381]
T(2)=0:CT(3)=0:LT(3)=0
540 VITESSE=0:PET=0                [1643]
550 SEC=0:SEC$=" 0"                [578]
600 REM                            [272]
610 REM *************************** [2877]
 MENU ****************************
*********
620 REM                            [272]
630 GOSUB 50000:PEN 1:PAPER 0      [1588]
640 LOCATE 22,7:PRINT "MENU"       [1093]
650 LOCATE 16,10:PRINT "1 JEU":LOCA [15194]
TE 16,12:PRINT "2 CREATION TABLEAU"
:LOCATE 16,14:PRINT "3 MODIFICATION
 TABLEAU":LOCATE 16,16:PRINT "4 SAU
VEGARDE CREATION":LOCATE 16,18:PRIN
T "5 CHARGEMENT CREATION":LOCATE 16
,20:PRINT "6 JEU CREATION"
660 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 660    [1221]
670 IF A$="1" THEN MODIF=0:JEU=1:GO [2324]
TO 1000
680 IF A$="2" THEN MODIF=0:GOTO 500 [1236]
0
690 IF A$="3" THEN MODIF=1:GOTO 500 [1743]
0
700 IF A$="4" THEN MODIF=0:GOTO 800 [1438]
0
710 IF A$="5" THEN MODIF=0:GOTO 900 [604]
0
720 IF A$="6" AND CC1<>0 THEN JEU=0 [2934]
:MODIF=0:GOTO 1000
730 GOTO 660                       [369]
990 REM                            [272]
1000 REM ************************** [2513]
* TABLEAU JEU + INITIALISATION ****
*********
1005 REM                           [272]
1010 GOSUB 50000                   [950]
1015 PEN 1:LOCATE 3,6:PRINT "      [5166]
":LOCATE 5,13:PRINT "00":LOCATE 36,
1:PEN 3:PRINT STRING$(3,CHR$(124))
1020 LOCATE 15,13:PRINT "UTILISATIO [3468]
N JOYSTICK ?"
1030 A$=UPPER$(INKEY$):IF A$="" THE [1810]
N 1030
1040 IF A$="N" THEN H$=CHR$(240):B$ [3880]
=CHR$(241):G$=CHR$(242):D$=CHR$(243
):FREIN$=" ":GOTO 1060
1050 IF A$="O" THEN H$=CHR$(11):B$= [6254]
CHR$(10):G$=CHR$(8):D$=CHR$(9):FREI
N$="X" ELSE 1030
1060 IF JEU=0 THEN GOTO 6900       [1224]
1065 CT(1)=19:LT(1)=19:CT(2)=28:LT( [3873]
2)=13:CT(3)=17:LT(3)=3:C1=2:L1=21
1070 GOSUB 50000:GOSUB 40000       [1921]
1990 REM                           [272]
2000 REM ************************** [2556]
** JEU ***************************
*********
2005 REM                           [272]
2008 A$="":BOULE=BOULE+1:IF BOULE=3 [13228]
9 THEN LOCATE 18,13:PAPER 2:PEN 1:P
RINT "FIN DE PARTIE":FOR F=1 TO 500
0:NEXT F:PEN 1:PAPER 0:GOSUB 50000:
GOTO 500 ELSE LOCATE BOULE,1:PAPER
0:PRINT " ":C=C1:L=L1
2010 FOR F=1 TO 10:LOCATE C+11,L+2: [7236]
PRINT " ":FOR FF=1 TO 100:NEXT FF:L
OCATE C+11,L+2:PEN 3:PRINT CHR$(124
):FOR FF=1 TO 100:NEXT FF:NEXT F
2020 GOSUB 40500:EVERY 50,0 GOSUB 4 [1733]
0500
2050 REM                           [272]
2060 REM ********************** T  [4024]
RAPPES CLIGNOTANTES ***************
*********
2070 REM                           [272]
2100 COMPTEUR=COMPTEUR+1:IF COMPTEU [3654]
R=70 THEN GOTO 2110 ELSE GOTO 2150
2110 COMPTEUR=0:F=0                [500]
2120 F=F+1:IF CT(F)=0 THEN GOTO 215 [1944]
0
2130 IF A(CT(F),LT(F))=1 THEN A(CT( [2608]
```

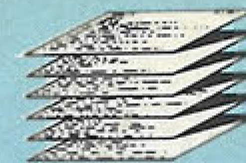
```
F),LT(F))=0:GOTO 2135 ELSE GOTO 214
0
2135 IF C=CT(F) AND L=LT(F) THEN GO [2297]
TO 56000
2138 DI:LOCATE CT(F)+11,LT(F)+2:PRI [3137]
NT " ":EI:GOTO 2120
2140 DI:A(CT(F),LT(F))=1:PEN 2:LOCA [5127]
TE CT(F)+11,LT(F)+2:PRINT CHR$(123)
:EI:GOTO 2120
2142 REM                             [272]
2143 REM ********************** BOU [2736]
CLE VITESSE **********************
*********
2144 REM                             [272]
2150 IF VITESSE=0 THEN 2200         [2299]
2155 IF COMPT=3*(10-VITESSE) THEN C [4677]
OMPT=0:GOTO 2200 ELSE COMPT=COMPT+1
2160 GOTO 2100                       [359]
2200 A$=INKEY$:DIREC=(1 AND A$=H$)+ [6686]
(2 AND A$=D$)+(3 AND A$=B$)+(4 AND
A$=G$)+(5 AND A$=FREIN$):IF DIREC<>
0 THEN GOTO 3000 ELSE GOTO 2210
2210 IF VITESSE=0 THEN DIR=0:GOTO 2 [3220]
100
2219 REM ------------------------- [2917]
-------------------------
2220 ON DIR GOTO 2300,2400,2500,260 [2492]
0
2221 REM ------------------------- [2917]
-------------------------
2300 ON A(C,L-1) GOTO 2320,2320,232 [4191]
0,2320,2320,2360,2340,2320,2320,238
0
2305 GOSUB 55000:L=L-1:IF VITESSE>= [2921]
4 AND A(C,L+1)=7 AND L>1 THEN 2345
2310 GOTO 56000                      [325]
2320 GOSUB 55000:L=L-1:DI:LOCATE C+ [4535]
11,L+2:PEN 3:PRINT CHR$(124):EI:GOT
O 2100
2340 GOSUB 55000:L=L-1:GOSUB 30000: [3406]
IF VITESSE=0 THEN DIR=0:GOTO 2345
2345 DI:LOCATE C+11,L+2:PEN 3:PRINT [4206]
 CHR$(124):EI:GOTO 2100
2360 GOSUB 55000:L=L-1:GOSUB 30100  [1576]
2365 GOTO 2345                       [322]
2380 GOSUB 55000:L=L-1:GOSUB 60000: [5054]
IF PET=1 THEN GOTO 53000 ELSE GOTO
2345
2400 ON A(C+1,L) GOTO 2420,2420,242 [4381]
0,2420,2420,2420,2420,2440,2460,248
0
2405 GOSUB 55000:C=C+1:IF VITESSE>= [4325]
4 AND A(C-1,L)=8 AND C<29 THEN 2345
2410 GOTO 56000                      [325]
2420 GOSUB 55000:C=C+1:DI:LOCATE C+ [5063]
11,L+2:PEN 3:PRINT CHR$(124):EI:GOT
O 2100
```

```
2440 GOSUB 55000:C=C+1:GOSUB 30000: [3186]
IF VITESSE=0 THEN DIR=0:GOTO 2345
2445 GOTO 2345                       [322]
2460 GOSUB 55000:C=C+1:GOSUB 30100  [1657]
2465 GOTO 2345                       [322]
2480 GOSUB 55000:C=C+1:GOSUB 60000: [3677]
IF PET=1 THEN GOTO 53000 ELSE GOTO
2345
2500 ON A(C,L+1) GOTO 2520,2520,252 [3115]
0,2520,2520,2560,2540,2520,2520,258
0
2505 GOSUB 55000:L=L+1:IF VITESSE>= [3165]
4 AND A(C,L-1)=6 AND L<22 THEN 2345
2510 GOTO 56000                      [325]
2520 GOSUB 55000:L=L+1:DI:LOCATE C+ [5313]
11,L+2:PEN 3:PRINT CHR$(124):EI:GOT
O 2100
2540 GOSUB 55000:L=L+1:GOSUB 30100  [2509]
2545 GOTO 2345                       [322]
2560 GOSUB 55000:L=L+1:GOSUB 30000: [4702]
IF VITESSE=0 THEN DIR=0:GOTO 2345
2565 GOTO 2345                       [322]
2580 GOSUB 55000:L=L+1:GOSUB 60000: [5606]
IF PET=1 THEN GOTO 53000 ELSE GOTO
2345
2600 ON A(C-1,L) GOTO 2620,2620,262 [3079]
0,2620,2620,2620,2620,2640,2660,268
0
2605 GOSUB 55000:C=C-1:IF VITESSE>= [5237]
4 AND A(C+1,L)=9 AND C>1 THEN 2345
2610 GOTO 56000                      [325]
2620 GOSUB 55000:C=C-1:DI:LOCATE C+ [4083]
11,L+2:PEN 3:PRINT CHR$(124):EI:GOT
O 2100
2640 GOSUB 55000:C=C-1:GOSUB 30100  [2438]
2645 GOTO 2345                       [322]
2660 GOSUB 55000:C=C-1:GOSUB 30000: [3277]
IF VITESSE=0 THEN DIR=0:GOTO 2345
2665 GOTO 2345                       [322]
2680 GOSUB 55000:C=C-1:GOSUB 60000: [5087]
IF PET=1 THEN GOTO 53000 ELSE GOTO
2345
3000 ON DIREC GOTO 3010,3110,3210,3 [1542]
310,3400
3010 IF DIR=DIREC THEN GOSUB 30100: [1761]
GOTO 2300
3020 IF DIR=3 THEN GOTO 2500        [1404]
3030 IF DIR=0 THEN GOSUB 30100:DIR= [4827]
1:GOTO 2300
3040 DIR=1:GOTO 2300                [1317]
3110 IF DIR=DIREC THEN GOSUB 30100: [1757]
GOTO 2400
3120 IF DIR=4 THEN GOTO 2600        [1918]
3130 IF DIR=0 THEN GOSUB 30100:DIR= [4491]
2:GOTO 2400
3140 DIR=2:GOTO 2400                 [478]
3210 IF DIR=DIREC THEN GOSUB 30100: [1753]
```



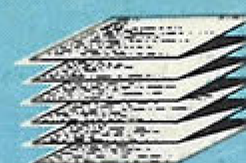
```
GOTO 2500
3220 IF DIR=1 THEN GOTO 2300            [1383]
3230 IF DIR=0 THEN GOSUB 30100:DIR=  [4625]
3:GOTO 2500
3240 DIR=3:GOTO 2500                      [568]
3310 IF DIR=DIREC THEN GOSUB 30100:  [1749]
GOTO 2600
3320 IF DIR=2 THEN GOTO 2400            [1223]
3330 IF DIR=0 THEN GOSUB 30100:DIR=  [4500]
4:GOTO 2600
3340 DIR=4:GOTO 2600                      [596]
3400 IF VITESSE=0 THEN GOTO 2100       [3244]
3405 GOSUB 30000:IF VITESSE=0 THEN    [3757]
DIR=0:GOTO 2100
3410 ON DIR GOTO 2300,2400,2500,260  [2492]
0
3420 GOTO 2100                              [359]
3450 ON VITESSE GOSUB 3501,3502,350  [3017]
3,3504,3505,3506,3507,3508,3509,351
0
3455 RETURN                                  [555]
3501 SOUND 1,1276,15,2:SOUND 2,1136  [3474]
,15,2:SOUND 4,1012,15,2:RETURN
3502 SOUND 1,956,15,4:SOUND 2,851,1  [2926]
5,4:SOUND 4,758,15,4:RETURN
3503 SOUND 1,478,15,4:SOUND 2,426,1  [3384]
5,4:SOUND 4,379,15,4:RETURN
3504 SOUND 1,319,15,5:SOUND 2,284,1  [3351]
5,5:SOUND 4,253,15,5:RETURN
3505 SOUND 1,239,15,5:SOUND 2,213,1  [3911]
5,5:SOUND 4,190,15,5:RETURN
3506 SOUND 1,159,15,6:SOUND 2,142,1  [2730]
5,6:SOUND 4,127,15,6:RETURN
3507 SOUND 1,119,15,7:SOUND 2,106,1  [3075]
5,7:SOUND 4,95,15,7:RETURN
3508 SOUND 1,80,15,7:SOUND 2,71,15,  [4086]
7:SOUND 4,63,15,7:RETURN
3509 SOUND 1,60,15,7:SOUND 2,53,15,  [3007]
7:SOUND 4,47,15,7:RETURN
3510 SOUND 1,40,15,7:SOUND 2,36,15,  [3097]
7:SOUND 4,32,15,7:RETURN
3600 PAPER 0:PEN 1:CLS:BORDER 6:INK  [4225]
 0,11:INK 1,0:INK 2,24:INK 3,24,15
3610 LOCATE 3,2:RESTORE 3610:DATA 7  [5724]
9,76,73,86,73,69,82,32,82,73,67,72,
69,32,112,114,101,115,101,110,116,1
01,58
3620 FOR F=1 TO 23:READ CODE:PRINT   [3790]
CHR$(CODE);:FOR FF=1 TO 100:NEXT FF
:NEXT F
3630 PEN 3:LOCATE 9,6:PRINT "SPHERI  [11605]
C":PEN 2:LOCATE 8,4:PRINT STRING$(9
,CHR$(216)):LOCATE 8,8:PRINT STRING
$(9,CHR$(218)):FOR F=4 TO 8:LOCATE
7,F:PRINT CHR$(217):LOCATE 17,F:PRI
NT CHR$(219):NEXT F
3640 DATA 2,4,32,3,22,7,36,11,5,13,  [2332]
15,16,32,23
3650 PEN 2:FOR F=1 TO 7:READ COL,LI  [2540]
G
3660 LOCATE COL,LIG:PRINT CHR$(224)  [4621]
;:PRINT CHR$(225):LOCATE COL,LIG+1:
PRINT CHR$(220);:PRINT CHR$(221)
3670 NEXT F                                  [374]
3680 PEN 1:LOCATE 5,10:PRINT "Pour   [4593]
AMSTRAD CPC ";:DATA 4,6,4,-,6,6,4,-
,6,1,2,8
3690 FOR F=1 TO 100:NEXT F:FOR F=1   [5858]
TO 12:READ F$:FOR FF=1 TO 100:NEXT
FF:PRINT F$;:NEXT F:LOCATE 20,12:PR
INT "VERSION:"
3700 PEN 2:LOCATE 22,14:PRINT "1     [10849]
COULEUR":LOCATE 22,16:PRINT "2    MO
NOCHROME":IF MONO=0 THEN LOCATE 24,
14:PEN 3:PRINT CHR$(243):PEN 1 ELSE
 LOCATE 24,16:PEN 3:PRINT CHR$(243)
:PEN 1
3710 LOCATE 3,20:PRINT "I pour les   [6986]
INSTRUCTIONS":LOCATE 3,22:PRINT "M
pour le MENU"
3720 A$=UPPER$(INKEY$):IF A$="" THE  [6407]
N 3720 ELSE IF A$="1" AND MONO=1 TH
EN LOCATE 24,16:PRINT " ":LOCATE 24
,14:PEN 3:PRINT CHR$(243):MONO=0
3730 IF A$="2" AND MONO=0 THEN LOCA  [5721]
TE 24,14:PRINT " ":LOCATE 24,16:PEN
 3:PRINT CHR$(243):MONO=1
3740 IF A$="M" THEN RETURN              [599]
3750 IF A$="I" THEN 4000                [1270]
3760 GOTO 3720                              [513]
4000 IF MONO=1 THEN MODE 1:PAPER 0:  [9022]
INK 0,0:INK 1,26:INK 2,10:INK 3,20
ELSE MODE 1:PAPER 0:INK 0,0:INK 1,1
3:INK 2,8:INK 3,24
4010 FOR F=1 TO 6:PEN 2:LOCATE 14,1  [9984]
:PRINT "            ":FOR FF=1 TO
80:NEXT FF:LOCATE 14,1:PRINT "INSTR
UCTIONS:":FOR FF=1 TO 80:NEXT FF:NE
XT F
4020 DATA V,O,U,S,.,R,E,P,R,E,S,E,N  [3655]
,T,E,Z,.,U,N,E,.,S,P,H,E,R,E,.,[,.,
E,T,.,D,E,V,E,Z
4030 RESTORE 4020:PEN 1:LOCATE 2,3:  [2889]
FOR F=1 TO 38:READ F$:IF F$="." THE
N F$=" "
4040 IF F$="[" THEN PEN 3:PRINT CHR  [4581]
$(124);:PEN 1 ELSE PRINT F$;:FOR FF
=1 TO 70:NEXT FF
4050 NEXT F                                  [374]
4060 RESTORE 4060:DATA R,E,C,O,L,T,  [5427]
E,R,.,L,E,S,.,1,0,.,T,R,E,S,O,R,S,.
,D,U,.,P,A,R,C,O,U,R,S
4070 PEN 1:LOCATE 2,5:FOR F=1 TO 35  [3956]
:READ F$:IF F$="." THEN F$=" "
```

```
4080 PRINT F$;:FOR FF=1 TO 70:NEXT  [688]
FF:NEXT F
4090 FOR F=1 TO 40:LOCATE F,7:PEN 2 [10553]
:PRINT CHR$(123):FOR FF=1 TO 20:NEX
T FF:NEXT F:FOR F=8 TO 35 STEP 3:LO
CATE F,7:PEN 1:PRINT CHR$(137):FOR
FF=1 TO 50:NEXT FF:NEXT F
4100 LOCATE 1,7:PEN 3:PRINT CHR$(12 [8812]
4):FOR FF=1 TO 100:NEXT FF:FOR F=2
TO 40:PEN 2:LOCATE F-1,7:PRINT CHR$
(123);:PEN 3:PRINT CHR$(124):
4110 IF F=8 OR F=11 OR F=14 OR F=17 [8608]
 OR F=20 OR F=23 OR F=26 OR F=29 OR
F=32 OR F=35 THEN SOUND 1,25,44,0,
2:FOR FF=1 TO 100:NEXT FF ELSE FOR
FF=1 TO 100:NEXT FF
4120 NEXT F:LOCATE 40,7:PEN 2:PRINT [2209]
 CHR$(123)
4130 RESTORE 4130:DATA L,E,.,P,L,U, [5311]
S,.,R,A,P,I,D,E,M,E,N,T,.,P,O,S,S,I
,B,L,E,.,B,I,E,N,.,S,U,R
4140 PEN 1:LOCATE 3,9:FOR F=1 TO 36 [4467]
:READ F$:IF F$="." THEN F$=" "
4150 PEN 1:PRINT F$;:FOR FF=1 TO 50 [3764]
:NEXT FF:NEXT F
4160 RESTORE 4160:DATA V,O,U,S,.,E, [4469]
T,E,S,.,C,H,R,O,N,O,M,E,T,R,E,(,E,)
4170 PEN 1:LOCATE 3,11:FOR F=1 TO 2 [3511]
4:READ F$:IF F$="." THEN F$=" "
4180 PRINT F$;:FOR FF=1 TO 70:NEXT  [4520]
FF:NEXT F:FOR F=1 TO 60:LOCATE 29,1
1:PRINT F;"s":FOR FF=1 TO 10:NEXT F
F:NEXT F
4190 RESTORE 4190:DATA A,C,C,E,L,E, [4245]
R,E,Z,.,A,V,E,C,.,L,E,S,.,T,O,U,C,H
,E,S,.,D,U,.,C,U,R,S,E,U,R
4200 PEN 1:LOCATE 3,13:FOR F=1 TO 3 [2660]
7:READ F$:IF F$="." THEN F$=" "
4210 PEN 1:PRINT F$;:FOR FF=1 TO 50 [3764]
:NEXT FF:NEXT F
4220 RESTORE 4220:DATA F,R,E,I,N,E, [3427]
Z,.,A,V,E,C,.,L,A,.,B,A,R,R,E,.,E,S
,P,A,C,E
4230 PEN 1:LOCATE 3,15:FOR F=1 TO 2 [2606]
8:READ F$:IF F$="." THEN F$=" "
4240 PEN 1:PRINT F$;:FOR FF=1 TO 90 [3644]
:NEXT FF:NEXT F
4250 PEN 2:FOR F=2 TO 12:LOCATE F,1 [6684]
7:IF F=7 THEN LOCATE F,17:PEN 1:PRI
NT CHR$(131):PEN 2:GOTO 4270
4260 LOCATE F,17:PRINT CHR$(123)    [1171]
4270 NEXT F                          [374]
4280 PAUSE=150:LOCATE 2,17:PEN 3:PR [4085]
INT CHR$(124):PEN 2::FOR FF=1 TO 18
0:NEXT FF:FOR F=3 TO 12
4290 IF F=7 THEN SOUND 1,119,15,7:S [3162]
OUND 2,106,15,7:SOUND 4,95,15,7
4300 IF F=8 THEN LOCATE 7,17:PEN 1: [6469]
PRINT CHR$(131);:PEN 3:PRINT CHR$(1
24):PEN 2:PAUSE=50:PEN 2:GOTO 4320
4310 LOCATE F-1,17:PRINT CHR$(123); [3642]
:PEN 3:PRINT CHR$(124):PEN 2
4320 FOR FF=1 TO PAUSE:NEXT FF:NEXT [4203]
 F:LOCATE F-1,17:PRINT CHR$(123)
4330 RESTORE 4330:DATA D,E,S,C,E,N, [3532]
T,E,.,[,.,A,C,C,E,L,E,R,A,T,I,O,N
4340 PEN 1:LOCATE 14,17:FOR F=1 TO  [5832]
23:READ F$:IF F$="." THEN F$=" " EL
SE IF F$="[" THEN F$=CHR$(243)
4350 PEN 1:PRINT F$;:FOR FF=1 TO 50 [3764]
:NEXT FF:NEXT F
4450 PEN 2:FOR F=2 TO 12:LOCATE F,1 [7035]
9:IF F=7 THEN LOCATE F,19:PEN 1:PRI
NT CHR$(132):PEN 2:GOTO 4470
4460 LOCATE F,19:PRINT CHR$(123)    [2255]
4470 NEXT F                          [374]
4480 PAUSE=50:LOCATE 2,19:PEN 3:PRI [5452]
NT CHR$(124):PEN 2::FOR FF=1 TO 180
:NEXT FF:FOR F=3 TO 12
4490 IF F=7 THEN SOUND 1,956,15,4:S [3246]
OUND 2,851,15,4:SOUND 4,758,15,4
4500 IF F=8 THEN LOCATE 7,19:PEN 1: [6955]
PRINT CHR$(132);:PEN 3:PRINT CHR$(1
24):PEN 2:PAUSE=180:PEN 2:GOTO 4520
4510 LOCATE F-1,19:PRINT CHR$(123); [4801]
:PEN 3:PRINT CHR$(124):PEN 2
4520 FOR FF=1 TO PAUSE:NEXT FF:NEXT [3873]
 F:LOCATE F-1,19:PRINT CHR$(123)
4530 RESTORE 4530:DATA M,O,N,T,E,E, [4400]
.,.,.,[,.,R,A,L,E,N,T,I,S,S,E,M,E,N
,T
4540 PEN 1:LOCATE 14,19:FOR F=1 TO  [4185]
25:READ F$:IF F$="." THEN F$=" " EL
SE IF F$="[" THEN F$=CHR$(243)
4550 PEN 1:PRINT F$;:FOR FF=1 TO 50 [3764]
:NEXT FF:NEXT F
4560 LOCATE 2,21:PEN 2:PRINT STRING [6784]
$(4,CHR$(123));:PEN 1:PRINT CHR$(13
2);" ";CHR$(131);:PEN 2:PRINT STRIN
G$(4,CHR$(123))
4570 LOCATE 2,21:PEN 3:PRINT CHR$(1 [3973]
24):FOR FF=1 TO 180:NEXT FF:FOR F=3
 TO 12
4580 LOCATE F,21:PEN 3:PRINT CHR$(1 [1501]
24)
4590 IF F=7 THEN LOCATE F-1,21:PEN  [3844]
1:PRINT CHR$(132):GOTO 4630
4600 IF F=8 THEN LOCATE F-1,21:PRIN [3973]
T " ":SOUND 1,239,15,5:SOUND 2,213,
15,5:SOUND 4,190,15,5:GOTO 4630
4610 IF F=9 THEN LOCATE F-1,21:PEN  [4011]
1:PRINT CHR$(131):GOTO 4630
4620 IF F=6 THEN SOUND 1,478,15,4:S [4015]
OUND 2,426,15,4:SOUND 4,379,15,4
```



```
4625 LOCATE F-1,21:PEN 2:PRINT CHR$ [2665]
(123)
4630 FOR FF=1 TO 50:NEXT FF:NEXT F: [3143]
LOCATE F-1,21:PEN 2:PRINT CHR$(123)
4640 RESTORE 4640:DATA U,T,I,L,I,S, [3753]
E,Z,.,L,E,S,.,T,R,E,M,P,L,I,N,S
4650 PEN 1:LOCATE 14,21:FOR F=1 TO  [4687]
22:READ F$:IF F$="." THEN F$=" "
4660 PEN 1:PRINT F$;:FOR FF=1 TO 70 [3970]
:NEXT FF:NEXT F
4670 LOCATE 18,22:PRINT "(VITESSE>= [2098]
5)"
4680 RESTORE 4680:DATA A,T,T,E,N,T, [3537]
I,O,N,.,A,U,X,.,T,R,A,P,P,E,S
4690 PEN 1:LOCATE 2,24:FOR F=1 TO 2 [2785]
1:READ F$:IF F$="." THEN F$=" "
4700 PEN 1:PRINT F$;:FOR FF=1 TO 70 [6377]
:NEXT FF:NEXT F:PEN 2:PRINT " ";STR
ING$(16,CHR$(123))
4710 FOR F=1 TO 10:LOCATE 32,24:PRI [7612]
NT " ":FOR FF=1 TO 300:NEXT FF:LOCA
TE 32,24:PRINT CHR$(123):FOR FF=1 T
O 300:NEXT FF:NEXT F:GOTO 3600
4720 REM QU'EST-CE QUE VOUS AVEZ DU [3578]
 VOUS AMUSER A TAPER TOUTE CETTE PR
ESENTATION
4999 REM                            [272]
5000 REM ********************* CREA [4081]
TION TABLEAU ***********************
*********
5001 REM                            [272]
5005 IF MODIF=1 THEN 5045 ELSE GOSU [10182]
B 50000:LOCATE 12,7:PEN 2:PRINT "AT
TENTION";:PEN 1:PRINT ",CETTE OPTIO
N EFFACE":LOCATE 12,9:PRINT "VOTRE
ANCIENNE CREATION.":LOCATE 12,11:PR
INT "POUR CONFIRMER VOTRE CHOIX":LO
CATE 19,13:PRINT "PRESSEZ C":LOCATE
 12,15
5010 PRINT "SINON APPUYEZ SUR M POU [3169]
R LE":LOCATE 12,17:PRINT "MENU."
5020 A$=UPPER$(INKEY$):IF A$="" THE [1900]
N 5020
5030 IF A$="M" THEN GOSUB 50000:GOT [4106]
O 630 ELSE IF A$<>"C" THEN 5020
5040 GOSUB 50000:ERASE B:DIM B(29,2 [2003]
3):GOTO 5050
5045 GOSUB 50000                    [950]
5050 LOCATE 1,25:PRINT "1:  2:  3:  [12681]
 4:  5:  6:  7:  8:  9:  A:":LOCATE
 3,25:PEN 2:PRINT CHR$(123):LOCATE
7,25:PRINT CHR$(126):LOCATE 11,25:P
RINT CHR$(125):LOCATE 15,25:PRINT C
HR$(128):LOCATE 19,25:PRINT CHR$(12
7):CSP=14:LSP=12
5060 PEN 1:LOCATE 23,25:PRINT CHR$( [8267]
130):LOCATE 27,25:PRINT CHR$(129):L
OCATE 31,25:PRINT CHR$(132):LOCATE
35,25:PRINT CHR$(131):LOCATE 39,25:
PEN 3:PRINT CHR$(137)
5070 PEN 1:LOCATE 12,2:PRINT "B:";: [11049]
PEN 3:PRINT CHR$(124);" ";:PEN 1:PR
INT "T:";:PEN 2:PRINT CHR$(123);:PE
N 1:PRINT "(3 maximum) E:efface":TR
AP=1:IF MODIF=1 THEN GOTO 6900
5080 CC1=0:LL1=0:TROU=0:TRES=0:BALL [5807]
=0:FOR F=3 TO 3:CT(F)=0:CCT(F)=0:LT
(F)=0:LLT(F)=0:NEXT F
6000 LOCATE CSP+11,LSP+2:PEN 1:PRIN [10656]
T CHR$(123):IF TRAP=1 THEN TRAP=0:L
OCATE 18,2:PAPER 0:PRINT " ":FOR F=
1 TO 150:NEXT F ELSE TRAP=1:LOCATE
18,2:PEN 2:PRINT CHR$(123):FOR F=1
TO 150:NEXT
6010 A$=UPPER$(INKEY$):IF A$="" THE [6429]
N 6020 ELSE F=(1 AND A$=H$)+(2 AND
A$=D$)+(3 AND A$=B$)+(4 AND A$=G$)
6015 ON F GOSUB 6200,6250,6300,6350 [1004]
6018 IF ASC(A$)=13 THEN GOTO 6800   [1090]
6020 IF A$="A" AND B(CSP,LSP)=0 AND [7857]
 TRES<10 THEN B(CSP,LSP)=10:TRES=TR
ES+1:LOCATE CSP+11,LSP+2:PEN 3:PRIN
T CHR$(137):FOR F=1 TO 300:NEXT
6030 IF A$="B" AND B(CSP,LSP)=0 AND [9008]
 BALL=0 THEN BALL=1:PEN 3:LOCATE CS
P+11,LSP+2:PRINT CHR$(124):cC1=CSP:
lL1=LSP:B(CSP,LSP)=12:FOR F=1 TO 30
0:NEXT
6040 IF A$="T" AND B(CSP,LSP)=0 AND [9602]
 TROU<3 THEN TROU=TROU+1:CCT(TROU)=
CSP:LLT(TROU)=LSP:B(CSP,LSP)=11:LOC
ATE CSP+11,LSP+2:PEN 1:PRINT "T":FO
R F=1 TO 300:NEXT
6050 IF A$="1" AND B(CSP,LSP)=0 THE [6889]
N B(CSP,LSP)=1:LOCATE CSP+11,LSP+2:
PEN 2:PRINT CHR$(123):FOR F=1 TO 30
0:NEXT
6060 IF A$="2" AND B(CSP,LSP)=0 THE [4807]
N B(CSP,LSP)=2:LOCATE CSP+11,LSP+2:
PEN 2:PRINT CHR$(126):FOR F=1 TO 30
0:NEXT
6070 IF A$="3" AND B(CSP,LSP)=0 THE [4401]
N B(CSP,LSP)=3:LOCATE CSP+11,LSP+2:
PEN 2:PRINT CHR$(125):FOR F=1 TO 30
0:NEXT
6080 IF A$="4" AND B(CSP,LSP)=0 THE [8184]
N B(CSP,LSP)=4:LOCATE CSP+11,LSP+2:
PEN 2:PRINT CHR$(128):FOR F=1 TO 30
0:NEXT
6090 IF A$="5" AND B(CSP,LSP)=0 THE [4605]
N B(CSP,LSP)=5:LOCATE CSP+11,LSP+2:
PEN 2:PRINT CHR$(127):FOR F=1 TO 30
0:NEXT
6100 IF A$="6" AND B(CSP,LSP)=0 THE [6776]
```

```
N B(CSP,LSP)=6:LOCATE CSP+11,LSP+2:
PEN 1:PRINT CHR$(130):FOR F=1 TO 30
0:NEXT
6110 IF A$="7" AND B(CSP,LSP)=0 THE [7061]
N B(CSP,LSP)=7:LOCATE CSP+11,LSP+2:
PEN 1:PRINT CHR$(129):FOR F=1 TO 30
0:NEXT
6120 IF A$="8" AND B(CSP,LSP)=0 THE [6602]
N B(CSP,LSP)=8:LOCATE CSP+11,LSP+2:
PEN 1:PRINT CHR$(132):FOR F=1 TO 30
0:NEXT
6130 IF A$="9" AND B(CSP,LSP)=0 THE [8215]
N B(CSP,LSP)=9:LOCATE CSP+11,LSP+2:
PEN 1:PRINT CHR$(131):FOR F=1 TO 30
0:NEXT
6140 IF A$="E" THEN LOCATE CSP+11,L [3120]
SP+2:PRINT " ":FOR F=1 TO 400:NEXT:
GOTO 6700
6150 GOTO 6000                       [395]
6200 IF LSP=1 THEN RETURN ELSE GOSU [2190]
B 6500:LSP=LSP-1:RETURN
6250 IF CSP=28 THEN RETURN ELSE GOS [4458]
UB 6500:CSP=CSP+1:RETURN
6300 IF LSP=22 THEN RETURN ELSE GOS [3650]
UB 6500:LSP=LSP+1:RETURN
6350 IF CSP=1 THEN RETURN ELSE GOSU [4627]
B 6500:CSP=CSP-1:RETURN
6500 LOCATE CSP+11,LSP+2:ON B(CSP,L [7959]
SP)+1 GOSUB 6505,6510,6520,6530,654
0,6550,6560,6570,6580,6590,6600,650
6,6610:RETURN
6505 PRINT " ":RETURN               [1099]
6506 PEN 1:PRINT "T":RETURN         [1229]
6510 PEN 2:PRINT CHR$(123):RETURN   [1807]
6520 PEN 2:PRINT CHR$(126):RETURN   [2059]
6530 PEN 2:PRINT CHR$(125):RETURN   [1833]
6540 PEN 2:PRINT CHR$(128):RETURN   [1760]
6550 PEN 2:PRINT CHR$(127):RETURN   [2101]
6560 PEN 1:PRINT CHR$(130):RETURN   [2214]
6570 PEN 1:PRINT CHR$(129):RETURN   [3100]
6580 PEN 1:PRINT CHR$(132):RETURN   [2137]
6590 PEN 1:PRINT CHR$(131):RETURN   [2388]
6600 PEN 3:PRINT CHR$(137):RETURN   [1563]
6610 PEN 3:PRINT CHR$(124):RETURN   [1662]
6700 ON B(CSP,LSP)+1 GOSUB 6710,672 [5044]
0,6720,6720,6720,6720,6720,6720,672
0,6720,6730,6740,6750:GOTO 6000
6710 RETURN                          [555]
6720 B(CSP,LSP)=0:RETURN            [2066]
6730 TRES=TRES-1:B(CSP,LSP)=0:RETUR [678]
N
6740 CT(TROU)=0:LT(TROU)=0:TROU=TRO [3763]
U-1:B(CSP,LSP)=0:RETURN
6750 BALL=0:C1=0:L1=0:B(CSP,LSP)=0: [2485]
RETURN
6800 IF TRES<10 THEN LOCATE 1,25:PR [9119]
INT "
"":LOCATE 15,25:PEN 1:PRINT
"IL FAUT 10 TRESORS":FOR F=1 TO 40
0:NEXT:GOTO 6810 ELSE GOTO 6840
6810 PEN 1:LOCATE 1,25:PRINT "1:  2 [11317]
: 3:  4:  5:  6:  7:  8:  9:  A:":
LOCATE 3,25:PEN 2:PRINT CHR$(123):L
OCATE 7,25:PRINT CHR$(126):LOCATE 1
1,25:PRINT CHR$(125):LOCATE 15,25:P
RINT CHR$(128):LOCATE 19,25:PRINT C
HR$(127)
6820 PEN 1:LOCATE 23,25:PRINT CHR$( [8267]
130):LOCATE 27,25:PRINT CHR$(129):L
OCATE 31,25:PRINT CHR$(132):LOCATE
35,25:PRINT CHR$(131):LOCATE 39,25:
PEN 3:PRINT CHR$(137)
6830 GOTO 6000                       [395]
6840 IF BALL=0 THEN LOCATE 1,25:PRI [6541]
NT "
    ":LOCATE 4,25:PEN 1:PRINT "
POSITION DE DEPART DE LA SPHERE ?":
FOR F=1 TO 600:NEXT:GOTO 6810
6850 FOR F=1 TO TROU:B(CCT(F),LLT(F [3346]
))=1:NEXT
6860 B(CC1,LL1)=1:LOCATE 1,25:PRINT [5861]
"
     ":LOCATE 12,2:PRINT "
                    ":GOTO 500
6900 FOR F=1 TO TROU:CT(F)=CCT(F):L [6786]
T(F)=LLT(F):NEXT:C1=CC1:L1=LL1:IF M
ODIF=0 THEN GOSUB 50000
6905 FOR LU=0 TO 23:FOR CU=0 TO 29  [2892]
6910 A(CU,LU)=B(CU,LU):LOCATE CU+11 [6893]
,LU+2:ON A(CU,LU)+1 GOTO 6930,6960,
6970,6980,6990,7000,7010,7020,7030,
7040,7050
6930 NEXT CU                         [421]
6940 NEXT LU                         [415]
6950 IF MODIF=0 THEN GOTO 2000 ELSE [7095]
 B(CC1,LL1)=12:FOR F=1 TO TROU:B(CC
T(F),LLT(F))=11:LOCATE CCT(F)+11,LL
T(F)+2:PEN 1:PRINT "T":NEXT:GOTO 60
00
6960 IF CU=CC1 AND LU=LL1 THEN PEN  [2736]
3:PRINT CHR$(124):GOTO 6930
6965 PEN 2:PRINT CHR$(123):GOTO 693 [1859]
0
6970 PEN 2:PRINT CHR$(126):PEN 2:GO [2303]
TO 6930
6980 PEN 2:PRINT CHR$(125):GOTO 693 [1746]
0
6990 PEN 2:PRINT CHR$(128):GOTO 693 [1666]
0
7000 PEN 2:PRINT CHR$(127):GOTO 693 [2424]
0
7010  PEN 1:PRINT CHR$(130):PEN 2:G [2604]
OTO 6930
7020  PEN 1:PRINT CHR$(129):PEN 2:G [2846]
```



```
OTO 6930
7030  PEN 1:PRINT CHR$(132):PEN 2:G [2549]
OTO 6930
7040  PEN 1:PRINT CHR$(131):PEN 2:G [2659]
OTO 6930
7050 PEN 3:PRINT CHR$(137):PEN 2:GO [1928]
TO 6930
8000 GOSUB 50000:LOCATE 19,4:PRINT  [12810]
"SAUVEGARDE":LOCATE 12,6:PRINT "NOM
 DU TABLEAU A SAUVER":B(0,0)=CC1:B(
1,0)=LL1:B(2,0)=TROU:FOR F=1 TO 3:B
(F+2,0)=CCT(F):NEXT F:FOR F=6 TO 8:
B(F,0)=LLT(F-5):NEXT
8010 LOCATE 15,8:INPUT NOM$:IF NOM$ [1954]
="" THEN NOM$="TABLEAU"
8020 LOCATE 12,12:PRINT "PREPAREZ U [5022]
NE K7 PUIS APPUYEZ":LOCATE 20,14:PR
INT "SUR COPY"
8030 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 8030   [1362]
8040 IF ASC(A$)=224 THEN SPEED WRIT [3861]
E 1:OPENOUT "!"+NOM$:GOTO 8050 ELSE
 GOTO 8030
8050 FOR L=0 TO 23:FOR C=0 TO 29:WR [4932]
ITE #9,B(C,L):NEXT C:NEXT L:CLOSEOU
T:FOR F=0 TO 8:B(F,0)=0:NEXT:GOTO 5
00
9000 GOSUB 50000:LOCATE 20,4:PRINT  [4329]
"CHARGEMENT":LOCATE 12,6:PRINT "NOM
 DU TABLEAU A CHARGER":LOCATE 15,8
9010 INPUT NOM$:LOCATE 12,12:PRINT  [5898]
"PREPAREZ LA K7 PUIS APPUYEZ":LOCAT
E 20,14:PRINT "SUR COPY"
9020 A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOTO 9 [1892]
020
9030 IF ASC(A$)=224 THEN OPENIN "!" [3338]
+NOM$:GOTO 9040 ELSE GOTO 9020
9040 FOR L=0 TO 23:FOR C=0 TO 29:IF [4182]
 EOF=-1 THEN GOTO 9050 ELSE INPUT #
9,B(C,L):NEXT C:NEXT L
9050 CLOSEIN:CC1=B(0,0):LL1=B(1,0): [8114]
TROU=B(2,0):FOR F=1 TO 3:CCT(F)=B(F
+2,0):LLT(F)=B(F+5,0):NEXT F:FOR F=
0 TO 8:B(F,0)=0:BALL=1:TRES=10:NEXT
 F:GOTO 500
29998 GOTO 29998                    [520]
29999 REM                           [272]
30000 REM ************* VITESSE-1 * [1620]
************
30005 REM                           [272]
30010 DI:PAPER 3:LOCATE VITESSE+21, [2748]
1:PRINT " ":EI
30020 VITESSE=VITESSE-1:GOSUB 3450: [4574]
IF VITESSE=0 THEN PAPER 0:RETURN
30030 DI:PEN 2:PAPER 3:LOCATE VITES [4817]
SE+21,1:PRINT CHR$(123):PAPER 0:EI
30040 RETURN                        [555]
30099 REM                           [272]
30100 REM ************* VITESSE+1 * [1200]
*************
30105 REM                           [272]
30110 IF VITESSE=10 THEN RETURN ELS [4576]
E VITESSE=VITESSE+1:GOSUB 3450
30120 DI:LOCATE 21+VITESSE,1:PAPER  [4818]
3:PEN 2:PRINT CHR$(123):PAPER 0:EI
30130 RETURN                        [555]
39980 REM                           [272]
39990 REM *************** TABLEAU  [4294]
JEU ******************************
********
39995 REM                           [272]
40000 PEN 2:PAPER 0:RESTORE 40180:F [3245]
OR LU=0 TO 23:FOR CU=0 TO 29
40010 READ A(CU,LU):LOCATE CU+11,LU [8448]
+2:ON A(CU,LU)+1 GOTO 40030,40060,4
0070,40080,40090,40100,40110,40120,
40130,40140,40150
40030 NEXT CU                       [421]
40040 NEXT LU                       [415]
40050 RETURN                        [555]
40060 PRINT CHR$(123):GOTO 40030    [1788]
40070 PRINT CHR$(126):PEN 2:GOTO 40 [1917]
030
40080 PRINT CHR$(125):GOTO 40030    [1361]
40090 PRINT CHR$(128):GOTO 40030    [1265]
40100 PRINT CHR$(127):GOTO 40030    [2285]
40110  PEN 1:PRINT CHR$(130):PEN 2: [2694]
GOTO 40030
40120  PEN 1:PRINT CHR$(129):PEN 2: [2931]
GOTO 40030
40130  PEN 1:PRINT CHR$(132):PEN 2: [2717]
GOTO 40030
40140  PEN 1:PRINT CHR$(131):PEN 2: [2361]
GOTO 40030
40150 PEN 3:PRINT CHR$(137):PEN 2:G [1591]
OTO 40030
40180 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,   [3520]
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
40190 DATA 0,0,3,1,1,1,1,1,1,1,1,1, [2263]
1,1,2,0,0,3,1,1,1,1,1,1,1,2,0,0,0,0
40200 DATA 0,0,1,1,1,0,0,0,1,0,0,1, [2528]
0,0,1,0,0,1,0,0,6,0,0,0,0,5,2,0,0,0
40210 DATA 0,0,1,1,4,0,0,0,1,0,0,1, [3066]
0,0,1,0,0,1,0,0,6,0,0,0,0,0,10,0,0,
0
40220 DATA 0,0,1,0,0,0,0,0,1,0,0,1, [3522]
0,0,1,0,0,1,0,0,6,0,0,0,0,0,5,2,0,0
40230 DATA 0,0,6,0,0,0,0,0,1,0,0,1, [2387]
0,0,1,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,5,2,0
40240 DATA 0,0,6,0,0,0,0,0,5,10,1,4 [1753]
,0,0,5,1,1,4,0,0,7,0,0,0,0,0,0,0,1,
0
40250 DATA 0,0,6,0,0,0,0,0,0,0,0,0, [2844]
0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,0,0,0,0,0,0,1,0
40260 DATA 0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,3, [3199]
```

```
1,1,1,1,8,0,9,1,10,1,8,0,8,8,8,1,1,
0
40270 DATA 0,0,1,1,1,1,1,1,1,10,1,4 [2521]
,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,0,0,0,0,0,0,6,
0
40280 DATA 0,0,1,0,0,0,0,0,1,0,0, [2613]
0,0,0,0,0,1,0,0,6,0,0,3,1,1,2,0,7,0
40290 DATA 0,0,6,0,0,0,0,0,1,0,3, [3376]
8,8,8,8,8,10,0,0,0,0,0,10,0,0,1,0,6
,0
40300 DATA 0,0,1,0,0,0,0,0,1,0,7, [2904]
0,0,0,0,0,1,0,0,7,0,3,4,0,0,5,1,1,0
40310 DATA 0,0,1,1,1,8,1,8,1,4,0,1, [2483]
0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,1,0,0,0,0,0,1,0
40320 DATA 0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,1, [3285]
0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,1,0,0,0,0,0,1,0
40330 DATA 0,0,1,1,1,9,1,1,1,1,1,1, [2278]
8,0,9,1,1,1,1,1,1,1,1,1,10,1,1,1,4,
0
40340 DATA 0,0,1,0,0,0,0,1,0,0,0,1, [3078]
0,0,0,0,0,7,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0
40350 DATA 0,0,1,0,0,0,0,1,0,0,0,1, [3062]
0,3,10,2,0,7,0,1,1,1,1,9,1,9,1,9,2,
0
40360 DATA 0,0,1,0,0,0,0,1,0,0,0,1, [3516]
0,1,0,7,0,7,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0
40370 DATA 0,0,1,0,0,0,0,1,0,0,0,1, [3365]
0,6,0,1,0,7,0,1,0,0,3,8,1,8,1,8,4,0
40380 DATA 0,1,1,1,0,3,1,1,1,2,0,1, [2479]
0,1,0,1,0,7,0,1,0,0,10,0,0,0,0,0,0,
0
40390 DATA 0,1,1,1,0,1,0,0,0,1,0,1, [2574]
0,1,0,5,1,1,1,4,0,9,4,0,0,0,0,0,0,0
40400 DATA 0,1,1,1,0,5,1,10,1,4,0,5 [3599]
,1,4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0
40410 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0, [3520]
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
40420 GOTO 40420 [447]
40500 LOCATE 3,6:PEN 1:PAPER 0:PRIN [5226]
T SEC$;"s":SEC=SEC+1:SEC$=STR$(SEC)
:RETURN
48000 SPEED WRITE 1:SAVE "SPHERIC": [2675]
CAT:END
50000 WINDOW 11,40,2,25:CLS:WINDOW [2893]
1,40,1,25:RETURN
53000 LOCATE C+11,L+2:PAPER 0:PEN 3 [16089]
:PRINT CHR$(124):A=REMAIN(0):IF (SE
C-1)<MEILLEURSCORE THEN GOSUB 53005
:A=0:FOR F=1 TO 10:FOR FF=0 TO 1:PE
N FF:PAPER 0:LOCATE 3,21:PRINT STR$
(sec-1);"s":FOR J=1 TO 200:NEXT J:N
EXT FF:NEXT F:meilleurscore=sec-1:G
OTO 53050
53002 GOTO 53010 [508]
53005 LOCATE 2,21:PRINT "     ": [7110]
LOCATE 12,13:PEN 1:PAPER 2:PRINT "V
OUS AVEZ BATTU UN RECCORD!":PEN 1:P
APER 0:RETURN
53010 LOCATE 18,13:PEN 1:PAPER 2:PR [4637]
INT "FIN DE PARTIE":FOR F=1 TO 1000
:NEXT F:PAPER 0:PEN 1
53050 FOR f=1 TO 3:A(ct(F),lt(F))=1 [7343]
:NEXT F:VITESSE=0:COMPTEUR=0:COMPT=
0:DIR=0:PAPER 3:LOCATE 22,1:PRINT S
TRING$(10," "):PAPER 0:GOSUB 50000:
GOTO 500
55000 ON A(C,L) GOTO 55100,55200,55 [3053]
300,55400,55500,55600,55700,55800,5
5900
55010 DI:LOCATE C+11,L+2:PRINT " ": [2708]
EI:RETURN
55100 DI:LOCATE C+11,L+2:PEN 2:PRIN [3940]
T CHR$(123):EI:RETURN
55200 DI:LOCATE C+11,L+2:PEN 2:PRIN [3822]
T CHR$(126):EI:RETURN
55300 DI:LOCATE C+11,L+2:PEN 2:PRIN [3867]
T CHR$(125):EI:RETURN
55400 DI:LOCATE C+11,L+2:PEN 2:PRIN [3850]
T CHR$(128):EI:RETURN
55500 DI:LOCATE C+11,L+2:PEN 2:PRIN [3223]
T CHR$(127):EI:RETURN
55600 DI:LOCATE C+11,L+2:PEN 1:PRIN [4080]
T CHR$(130):EI:RETURN
55700 DI:LOCATE C+11,L+2:PEN 1:PRIN [3416]
T CHR$(129):EI:RETURN
55800 DI:LOCATE C+11,L+2:PEN 1:PRIN [4019]
T CHR$(132):EI:RETURN
55900 DI:LOCATE C+11,L+2:PEN 1:PRIN [3447]
T CHR$(131):EI:RETURN
56000 A=REMAIN(0) [1296]
56002 SOUND 2,50,250,0,1,1 [1238]
56005 FOR FF=1 TO 25:LOCATE C+11,L+ [3046]
2:PEN 3:PRINT CHR$(124):NEXT FF
56010 FOR F=133 TO 136 [1031]
56020 FOR FF=1 TO 30:LOCATE C+11,L+ [2545]
2:PRINT CHR$(F):NEXT FF
56030 NEXT F [374]
56040 FOR FF=1 TO 30:LOCATE C+11,L+ [1607]
2:PRINT " ":NEXT
56050 F=0 [392]
56060 F=F+1 [560]
56070 IF CT(F)=0 THEN VITESSE=0:COM [5781]
PTEUR=0:COMPT=0:DIR=0:PAPER 3:LOCAT
E 22,1:PRINT STRING$(10," "):PAPER
0:GOTO 2000
56080 PEN 2:LOCATE 11+CT(F),2+LT(F) [1744]
:PRINT CHR$(123)
56090 GOTO 56060 [329]
60000 A(C,L)=1:NTR=NTR-1 [783]
60010 DI:SOUND 1,25,44,0,2:LOCATE 4 [2737]
,13:PEN 1:PRINT 10-NTR:EI
60020 IF NTR=0 THEN PET=1 [1036]
60030 RETURN [555]
```

P.S.I. L'ARME DU



DES LIVRES

PRATIQUES

ASTUCIEUX

TECHNIQUES

CRÉATIFS

COMPLETS

MALINS

✱ Gagnez du temps, ne recopiez pas tous les programmes du livre, commandez la disquette qui vous les fournit directement lisibles sur votre ordinateur. Prix : 150,00 FF en vente par correspondance uniquement à P.S.I.

RSX et routines Assembleur sur Amstrad CPC par D. Roy et J.-J. Meyer 368 pages – 200 FF ✱

Voici un manuel de programmation en assembleur Z80. En deux parties distinctes, l'une sur le graphisme, l'autre sur les mathématiques, l'ouvrage présente de nombreux programmes assembleur, largement commentés et expliqués. Un ouvrage de haut niveau.

Gestion sur Amstrad PCW par J.-M. Jego et J.-M. Gargadennec 240 pages – 175 FF ✱

Découvrez progressivement sur votre Amstrad 3 logiciels complémentaires : Locoscript, dBASE II et Multiplan. Ce livre vous propose des modèles et des tableaux de bord commentés. Vous pourrez les adapter à votre propre contexte si vous êtes commerçants ou travaillez dans une PME.

I.A. sur Amstrad CPC langage et formes par T. et E. Levy-Abegnoli 176 pages - 195 FF ✱

Ce livre aborde, avec humour, deux notions bien précises de l'Intelligence Artificielle : le langage naturel et la reconnaissance des formes. Les dix logiciels Basic de ce livre tournent autour de ces deux thèmes. Le dernier programme est un mini système expert de diagnostic médical. Les programmes sont de difficulté moyenne.

Amstrad 3D par J.-P. Petit 264 pages - 195 FF ✱

Ce livre propose un programme Basic pour créer des formes, les dupliquer, les réduire ou les agrandir, et surtout pour les visionner sous différents angles, en trois dimensions (hauteur, largeur, profondeur). Un menu présente toutes les manipulations possibles, et tous les dessins se font à partir du clavier (nul besoin de manette de jeu ou de souris). L'ouvrage est abondamment illustré de dessins et de copies d'écran.

A PARAITRE
en décembre

Clefs pour Amstrad PCW
par J-J. Weyer



LA VALEUR SURE

LANCEMENT DE LA COMMERCIALISATION LE 15 NOVEMBRE

Depuis le lancement de la gamme PC 1512, le 2 septembre dernier, tout le monde (la presse, les distributeurs, les revendeurs et l'ensemble des utilisateurs) s'interroge : est-il compatible, à quel niveau, quand va-t-on pouvoir en disposer, y aura-t-il suffisamment de stocks, bénéficiera-t-on d'un SAV sérieux, etc. Le moins que l'on puisse dire (et quoiqu'on en pense), c'est que les nouveaux produits d'Alan Sugar ne laissent personne indifférent. Ce mois-ci, nous avons décidé de vous apporter des réponses, les premières dont nous disposions avec certitude, quant au deuxième type d'interrogations : toutes celles qui concernent la production, les approvisionnements et la distribution. A cela deux raisons : d'une part les premières journées de formation des revendeurs se sont déroulées mi-octobre et d'autre part le début effectif de la commercialisation de la machine en France prend date au 15 novembre. Vous trouverez dans les pages qui suivent un premier bilan de la situation effectué en Grande Bretagne après environ un mois d'existence des machines ; la position actuelle d'Amstrad France à travers celle de Ian Weale son directeur des ventes du département professionnel ; le compte-rendu des journées de formation et enfin le point de vue des vendeurs formés, des revendeurs habitués au « professionnel » ou de ceux qui ont préféré rester « ludique ». De l'ensemble de ces articles sachez d'ores et déjà qu'il y a deux choses à retenir : d'une part Amstrad France joue la carte du sérieux professionnel à fond et d'autre part les machines ne seront chez nous en nombre suffisant que vers le printemps prochain.

En Grande-Bretagne :

LA RUÉE VERS LE 1512

L'accueil fait à l'Amstrad PC 1512 est complètement étonnant. Après seulement quatre semaines de lancement (depuis le 2 septembre dernier), Amstrad affirme avoir enregistré pas moins de 260 000 commandes sur l'ensemble des pays européens. Et elles continuent d'affluer à Brentwood. (Siège de la firme. NDLR).

Si l'on veut faire une comparaison, ou tenter une extrapolation, le PCW 8256 lancé à l'automne 1985 et acclamé partout comme un succès international — que ce soit au niveau des ventes ou à celui de l'intérêt de la machine — a été vendu à environ 350 000 exemplaires (chiffres datant de fin juin 86), soit une moyenne d'environ 35 000 machines par mois. Ce qui nous donne moins de 15 % du premier mois de commandes du PC !

Comme on s'en doutait, il y a en ce moment une marge non négligeable entre les commandes et les ventes. En effet, à la fin du mois de septembre, Amstrad avait seulement réussi à fournir quatre mille machines au marché britannique, quantité très insuffisante par rapport à la demande. Lors de la conférence de presse du 2 septembre, Alan Sugar avait annoncé qu'il prévoyait une production de 70 000 machines par mois, cette production pouvant être poussée à 100 000 si nécessaire. Et bien malgré le niveau des premières commandes, Amstrad reste très circonspect et ne projette pas pour l'instant d'augmenter la production, du moins pas jusqu'à ce que le marché se soit installé dans une sorte de « vitesse de croisière » lui permettant d'avoir une idée précise de la demande régulière. La

firme a notamment peur que les utilisateurs aient fait plusieurs commandes auprès de revendeurs différents, pour être bien sûrs d'obtenir un PC aussitôt que possible, quitte à annuler toutes leurs autres commandes une fois en possession de l'objet de leur souhait.
Le but initial que s'était fixé Amstrad était d'avoir vendu 300 000 PC d'ici la fin de l'année ; mais possédant des commandes qui atteignent déjà 86 % de leurs prévisions et même dans l'hypothèse de beaucoup de « commandes multiples », la firme de Brentwood était extrêmement pessimiste dans son appréciation du marché à venir. On peut sans se tromper affirmer que telles que les choses sont engagées, l'offre ne rejoindra pas la demande avant février 1987. Or à cette époque, le PC sera en vente aux USA (il y est lancé lors du Comdex Show de Las Vegas en novembre), ce qui ne fera que rajouter au problème !

Et le PCW, au milieu de tout ça ?

Amstrad a finalement été très soulagé de découvrir qu'en septembre 12 000 exemplaires de PCW avaient été vendus rien qu'en Grande Bretagne et ceci malgré toute « l'excitation » créée par l'introduction du nouveau PC. La firme a eu très peur que l'arrivée de ce « Big Brother » ne provoque un effet désastreux sur les ventes du PCW, mais visiblement cela n'est pas du tout encore le cas. Les dirigeants d'Amstrad ont reconnu qu'ils pensaient voir les ventes du PCW 8512 souffrir et qu'ils avaient déjà prévu de réduire la production, bien qu'il n'ait pas été question de la stopper complètement. C'est du moins confirmé par leurs campagnes publicitaires. Cet automne, ils ont un budget publicitaire global de 12,5 millions de livres. Là-dessus ils vont dépenser 2 340 000 £ à promotionner le PCW en comparaison seulement 643 000 £ seront allouées à la gamme PC.
En fait, quelques publicités sont déjà apparues dans la presse. A leurs sujets, la rumeur raconte qu'Alan Sugar regrette ce qu'il considère comme des dépenses « inutiles », bien que finalement les sommes engagées soient bien faibles, comparées à l'importance de toute la publicité gratuite à laquelle lui et ses produits ont eu droit dans les médias toutes ses dernières semaines.
Cette campagne de presse donc relativement modeste jusqu'à présent, est prévue pour devenir de plus en plus sérieuse à partir de novembre et surtout de décembre (à moins qu'Alan Sugar ne décide qu'elle soit devenue trop inutile et ne l'annule) ?
La pub à la télévision débutera en février, alors que la campagne publicitaire pour le PCW a déjà démarré. Ceci explique probablement que les ventes de cette dernière machine ne se sont pas simplement « maintenues » mais qu'en plus elles ont augmenté.

La dure réalité du succès

Mis à part le raz de marée des commandes pour les PC, les demandes pour les versions à disques durs de 10 et 20 Mo ont prise Amstrad par surprise.

L'introduction de ces modèles sur le marché était prévue pour décembre. Devant l'importance des commandes de disques durs, l'usine Amstrad de Shoeburyness est entrain de démonter les versions avec lecteurs de disquettes et de les reconfigurer avec disques durs. La rumeur court qu'Amstrad a été stupéfié de s'apercevoir que la plupart des commandes reçues concernent la version couleur avec disque dur 20 Mo de la gamme, soit la machine la plus chère de la gamme. (949 £ plus TVA en Grande Bretagne). A cause de cette demande, il a bien fallu ramener le lancement des disques durs de décembre à octobre. Malheureusement, tout en étant obligée de convertir les modèles à lecteurs de disquettes, la firme de Brentwood les rend encore plus rares sur le marché. Ceci dit, aucunement intimidée par la pénurie des machines, elle fait le "forcing" auprès de ses distributeurs pour avoir toujours plus de points de vente, ou au moins, toujours plus de vendeurs pour prendre des commandes !

La distribution et ses points de vente

En dépit des marges bénéficiaires faibles sur les produits Amstrad, les ventes des détaillants



Alan Sugar lors du lancement du PC 1512 au "Queen Elizabeth Center" de Londres (Photo Peter Cornforth).

indépendants ont constamment augmenté pour les PCW et représentent aujourd'hui environ 40 % des ventes. La politique des distributeurs est aujourd'hui d'accorder la plus grande importance à ce genre de revendeurs pour essayer de contre-balancer les ventes à travers les chaînes de magasins.

Pour ce qui concerne les marges, il faut savoir que les sept principaux distributeurs achètent la version monochrome avec un lecteur de disquettes du PC 1512 à 314 £ à Amstrad. Ils la revendent à environ 340 £ aux détaillants et en fin de course, la machine arrive avec un prix d'environ 399 £ à l'utilisateur. Donc personne ne fait beaucoup de profit. Et bien malgré tout cela, un distributeur "P & P Micro-Distributor" prend des pleines pages de publicité (format tabloïd) dans les magazines concernés, au prix d'environ 1 100 £ chaque page. Dessus il

offre toute la gamme PC aux revendeurs. Et bien il affirme que ses appels téléphoniques ont augmenté d'à peu près 30 % depuis le lancement de cette campagne et qu'en environ quatre semaines, il a enregistré à peu près deux mille commandes. Pour avoir le droit de vendre cette gamme professionnelle, le revendeur doit signer un contrat dans lequel il s'engage à réserver un emplacement spécial dans son magasin pour la présentation des machines. Il doit ressembler à un bureau et s'appelle le "Business Computer Centre". Évidemment, il doit être séparé des ordinateurs familiaux ou de jeu et de « tous les autres produits de quelque nature que ce soit qui ne soient pas destinés à travailler avec des ordinateurs professionnels ou de traitements de textes ». Il y a beaucoup de discussions en Angleterre pour savoir si Amstrad a légalement le droit d'imposer un tel contrat, mais tout se passe comme si la partie allait être gagnée sans trop tenir compte du droit.

D'autres clauses du contrat, moins sujettes à caution, définissent le niveau des stocks et exigent que deux employés du revendeur reçoivent une formation et fournissent aux acheteurs potentiels l'opportunité d'une première prise en mains de la machine sur le lieu de démonstration.

Mais si seulement les revendeurs pouvaient avoir des machines, cela en vaudrait la peine ! Un petit revendeur d'une ville de bord de mer du sud de l'Angleterre raconte qu'il doit envoyer cinq à six dossiers d'information sur le PC 1512 chaque jour, alors qu'il ne reçoit pas une seule demande concernant la gamme Atari ST. La pénurie des machines commence à créer de sérieux problèmes de rentrée d'argent pour certains des plus petits détaillants : bien qu'ils aient plein de commandes, ils n'ont toujours aucune machine à vendre alors que dans le même temps les ventes des autres PC ont baissé dans des proportions dramatiques. « Tout le monde attend l'Amstrad » affirme l'un des vendeurs. Résultat les commandes multiples commencent à être le fait du détaillant — comme de l'utilisateur —. Les revendeurs font des doubles de commandes auprès de différents distributeurs, ce qui renforce la confusion pour déterminer combien de machines ont réellement été commandées.

D'un autre côté, l'immensité de la demande n'est pas à mettre en doute. Une firme bien connue en Angleterre, avec des dépenses globales de plus de un million de livres par an a retardé tous ses prochains achats jusqu'à ce que le 1512 soit disponible. D'autres très gros consommateurs, y compris une brasserie nationale, sont allés voir leur magasin Dixons le plus proche pour effectuer leurs commandes de PC.

Évidemment, en général les sociétés s'attendent à des remises substancielles lorsqu'elles achètent en gros directement auprès des distributeurs, mais visiblement, elles ont compris que les marges étaient trop faibles pour que ceci soit possible avec les ordinateurs Amstrad et elles sont tout-à-fait satisfaites de commander dix ou vingt machines en même temps au point de vente le plus proche.

Ceci dit, malgré ces marges bénéficiaires faibles, les trois firmes de discount les plus importantes et populaires de Grande Bretagne : Mayfair, Piccadily et Worlwide, ont annoncé qu'elles vendraient le 1512. Simplement, elles n'offriront alors pas les mêmes remises que pour les machines IBM ou Olivetti !

En fin de compte, quel que soit le nombre actuel de « vraies » commandes, il n'y a pas à douter que la demande soit énorme. Mais quand sera-t-elle contentée : cela reste à voir !

AMSTRAD MAGAZINE LIBRAIRIE

Notre rédaction a sélectionné parmi la nombreuse littérature consacrée aux ordinateurs Amstrad les ouvrages référencés ci-dessous, désormais à votre disposition par correspondance.



Pour débuter

Le tour de l'Amstrad. réf : 101. Prix : 80 F.
Un livre d'initiation pour tous les débutants sur CPC 464 et 664. Cet ouvrage rempli d'exemples aborde le son, le graphisme et le Basic de l'Amstrad. . (170 p).

L'utilisation de l'Amstrad. réf : 102. Prix : 125 F.
Toutes les possibilités offertes par votre CPC, développées et commentées. (250 p).

Bien débuter avec votre PCW. réf : 103. Prix : 129 F.
Un livre réalisé pour débuter sans peine avec Locoscript et acquérir les bases minimum en Basic Mallard, Dr Logo et CP/M Plus. (240 p).

La programmation :

Amstrad 56 programmes. réf : 201. Prix : 78 F.
Un petit recueil de programmes couvrant différentes applications : éducatif, gestion, finances personnelles etc. En suivant "pas à pas" les programmes, le débutant apprendra l'utilisation du jeu d'instructions du CPC. (150 p).

Amstrad, premiers programmes. réf : 202. Prix : 108 F.
Un livre pour aider le débutant à réaliser ses premiers programmes. . (240 p).

L'Amstrad exploré. réf : 203. Prix : 108 F.
Pour progresser facilement en Basic et exploiter les capacités de sa machine. Une partie du livre aborde la programmation en Assembleur. (180 p).

Amstrad en musique. réf : 204. Prix : 165 F.
Si vous souhaitez composer une symphonie pour transistors et condensateurs, ce livre vous donnera toutes les recettes pour y parvenir. (240 p).

Basic Amstrad, Tome 1. réf : 205. Prix : 105 F.

Basic Amstrad, Tome 2. réf : 206. Prix : 95 F.
Le premier volume est consacré aux instructions du Basic et à leur programmation. Le second approfondit les connaissances acquises et aborde les fichiers. (200 p et 140 p).

Basic plus, 80 routines. réf : 207. Prix : 100 F.
Des routines pour "muscler" votre ordinateur. Une bonne étape avant de passer à la programmation en Assembleur. (160 p).

102 programmes pour Amstrad. réf : 208. Prix : 120 F.
Des programmes de jeux pour découvrir le Basic. Chaque niveau utilise de nouvelles instructions. (240 p).

Des idées pour CPC. réf : 209. Prix : 129 F.
Un livre pour vous aider à réaliser des programmes. Chaque exemple présenté permet d'approfondir ses connaissances en programmation. (250 p).

Guide du graphisme. réf : 210. Prix : 108 F.
Pour tout savoir sur le graphisme, des fonctions à la programmation. Tous les exemples tournent sur 464, 664, 6128. (200 p).

Je débute en Basic Amstrad. réf : 211. Prix : 85 F.
Comme son titre l'indique, un livre pour découvrir le Basic de l'Amstrad comme avec une certaine méthode : sans peine. (140 p).

Jeux d'actions. réf : 212. Prix : 49 F.
Des exemples simples pour maîtriser rapidement le son, le graphisme et l'animation dans un programme. (91 p).

Trucs et astuces pour CPC 464. réf : 213. Prix : 149 F.

Trucs et astuces pour CPC tous modèles. réf : 214. Prix : 129 F.
Ces deux livres nous donnent des astuces de programmation pour toutes les machines de la gamme CPC. On découvre la structure de la machine, les fichiers, le système d'exploitation etc. (270 p et 220 p).

Programmation avancée

Clefs pour Amstrad, Tome 1. réf : 301. Prix : 140 F.

Clefs pour Amstrad, Tome 2. réf : 302. Prix : 155 F.
Deux mémentos qui contiennent toutes les informations sur vos machines. Le tome 1 détaille les machines (CPC), tandis que le tome 2 se concentre plus particulièrement sur le système disque (CPC, PCW), CP/M etc. Ils deviendront rapidement indispensables aux programmeurs avertis. Un bon investissement. (200 p et 230 p).

Le CP/M 2.2. réf : 303. Prix : 128 F.

Le CP/M 3.0 (Plus). réf : 304. Prix : 148 F.
Deux livres, à la fois "guides et manuels", pour aider les utilisateurs de CP/M. (240 p et 208 p).

La bible du programmeur, CPC 464. réf : 305. Prix : 249 F.
Un "monument" que l'on ne présente plus. Une vraie référence pour tous les programmeurs, on y trouve même le plan détaillé du "fabuleux" CPC 464. (680 p).

La bible du CPC 664 et 6128. réf : 306. Prix : 199 F.
Moins volumineux que le précédent (la ROM n'y est pas détaillée), on y trouve néanmoins tous les détails sur sa machine. (440 p).

Le livre de l'Amstrad. réf : 307. Prix : 120 F.
Un autre livre "référence" écrit par des auteurs chevronnés (Clefs pour Amstrad). Vous y trouverez l'étude complète de l'Amstrad, hardware et software. (250 p).

Programmation du Z80. réf : 308. Prix : 210 F.
Encore un ouvrage cité par tous comme "modèle" dans sa catégorie. Le "Zaks" vous apprendra le jeu d'instruction du Z80, vous aidera à comprendre le déroulement d'un programme et vous initiera au cheminement de l'information. (590 p).

Initiation langages :

Autoformation à l'Assembleur (avec cassette). réf : 401. Prix : 195 F.
Un livre et une cassette pour apprendre facilement le langage des "vrais programmeurs". Cette initiation est une véritable réussite. (250 p).

Programmation en Assembleur. réf : 402. Prix : 108 F.
Pour ceux qui souhaitent franchir le pas en douceur, du Basic vers l'Assembleur, ce petit livre vous y aidera. Attention, il faut posséder de bonnes connaissances en programmation. (200 p).

Turbo Pascal. réf : 403. Prix : 135 F.
A la fois ouvrage d'initiation et guide complet sur Turbo Pascal, ce livre apporte toutes les réponses à vos questions. (220 p).



Périphériques

Le livre du lecteur de disquettes. réf : 501. Prix : 149 F.
Pour tout savoir sur votre lecteur de disquettes et en utiliser au mieux ses possibilités. Un ouvrage complet avec le listing du DOS commenté. (300 p).

Montages, extensions et périphériques pour CPC. réf : 502. Prix : 199 F.
Vous souhaitez réaliser vous-même des cartes d'extensions, un programmateur d'Eprom, une RS 232 etc., ce livre contient les schémas, tracés de circuits, programmes et explications pour mettre au point ces appareils. Pour tirer le maximum de ce livre, il est préférable d'avoir quelques connaissances de bases en électronique et programmation en Assembleur. (430 p).

Périphériques et fichiers sur Amstrad. réf : 503. Prix : 120 F.
La première partie donne de précieux conseils sur les CPC et leurs périphériques. La seconde aborde plus particulièrement les fichiers à accès séquentiels et directs. Une introduction aux bases de données complète l'ouvrage. (160 p).

BON DE COMMANDE

A retourner accompagné de votre règlement à : Amstrad Magazine "Service Librairie", 55, avenue Jean Jaurès, 75019 Paris. (Tél. 16/1 42.41.81.81).

NOM : ....

ADRESSE : ....

DESIGNATION	REF	NOMBRE	PRIX
FRAIS DE PORT			
	TOTAL		

Date :

Signature obligatoire :
(signature des parents pour les mineurs)

am 17

Pour être valable, toute réclamation doit nous parvenir sous huitaine à réception de la marchandise.
FRAIS DE PORT : normal 20 F. Recommandé 40 F.
VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE (remise de 5 % aux membres du "Club Amstrad Magazine", joindre numéro de carte).

DISTRIBUTION POUR PC 1512

Ça bouge chez les revendeurs

Avec le lancement du nouveau compatible PC 1512, la volonté d'Amstrad est d'imposer une nouvelle image de marque. Sélection des points de vente du PC 1512, « formation » des revendeurs appelés à le distribuer, contrats de distribution discutés : c'est une nouvelle politique de distribution qui s'ébauche, entraînant — on s'en doute — la grogne de certains revendeurs, l'indifférence ou la totale adhésion des autres. Rien de plus normal tant que ce n'est pas l'utilisateur, le client qui en pâtit.

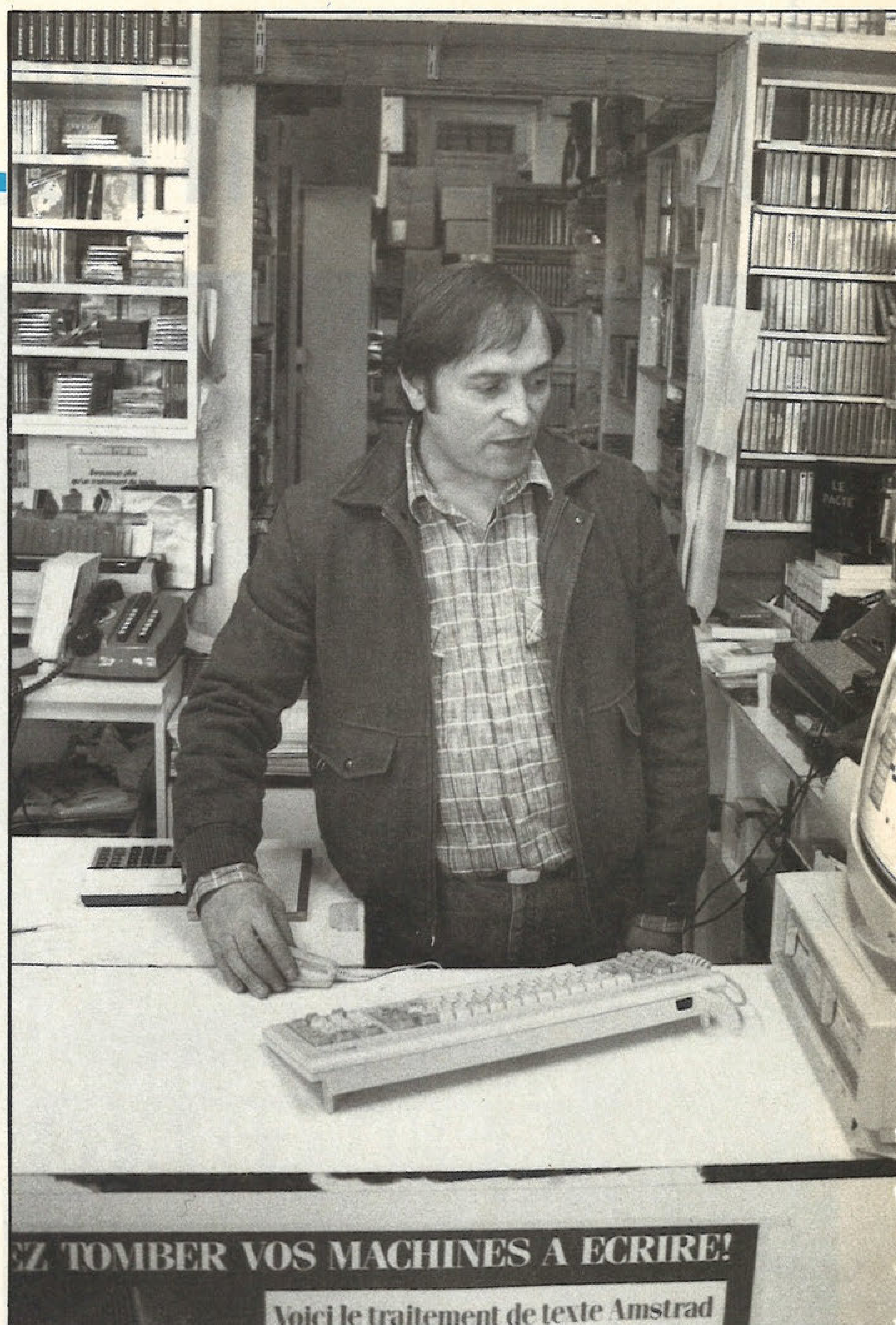
Élément nouveau dans la politique de distribution d'Amstrad : tous les revendeurs « agréés » de PC 1512 devront avoir suivi, préalablement, un stage de formation. Pas de formation, pas de PC 1512.

Plusieurs constatations se dégagent déjà de cette nouvelle politique. D'abord, on peut se demander ce que vont devenir, dans l'immédiat, les revendeurs « non-formés » ayant déjà promotionné et pris des commandes sur un produit que — dans l'état actuel des choses — ils ne pourront distribuer... Pour ce revendeur de la région Nord/Pas-de-Calais, « on ne peut négliger les milliers de petits revendeurs ». Plus qu'un problème financier, c'est pour lui une « question d'éthique » car il avait déjà une quinzaine de commandes...

Pour cet autre revendeur de la région ariégeoise qui, lui aussi, a des commandes, c'est un moindre mal : il n'a pas fait partie de la première vague mais doit recevoir sa formation à la mi-novembre.

Une lente mise en place

Chaque revendeur agréé a également reçu un contrat de distribution. Ce contrat, jugé contraignant par certains, risque fort de causer des remises en question dans la distribution du nouvel Amstrad et, en tous cas, une lente mise en place. Pour l'instant, la démarquation entre micro-informatique familiale et professionnelle n'est pas évidente à remarquer. Dans la majorité des cas, le souhait d'Amstrad de voir son PC vendu « à part » n'est pas encore exaucé : une telle obligation requiert une période transitoire d'aménagement des magasins. Cette différenciation a pour but d'éviter la confusion des besoins dans l'esprit du public, il est indiscutable qu'on ne peut vendre du professionnel dans le vacarme des démos de jeux). Pour l'instant, la mise en place des machines de démonstration a bien commencé, la majorité des personnes « formées » ayant reçu leurs exemplaires ; mais les PC 1512 sont en vitrine, côtoient des Commodore 64 ou des CPC... Pour certains, ils pourraient bien y rester...



Rien ne vaut une bonne démonstration.

To be professionnel or not professionnel?

La vente d'un ordinateur professionnel réclame, selon des revendeurs de Compaq, Olivetti, IBM, etc., parfois plusieurs heures de démonstration, d'explications. Mais il s'agit alors de produits valant entre 25 et 40 000 F, quelquefois plus. Qu'en est-il d'un compatible dont les prix publics oscillent entre 6 000 et 14 000 F ? Force est de constater que le revendeur n'est pas vraiment motivé pour passer une demi-journée ou ne serait-ce que quelques heures à conclure une vente de PC 1512 SD monochrome à moins de 6 000 F.

Un revendeur parisien d'IBM, de compatibles (Olivetti, Hewlett Packard) et également revendeur d'Amstrad estime qu'il ne peut se « battre » sur le 1512 mais seulement le distribuer : « en micro, on fait aussi du business, j'ai les moyens de le distribuer mais pas de travailler. On ne fait pas vendre du professionnel avec des marges de grand public ».

Un autre revendeur parisien faisait alors remarquer que l'Amstrad PC ne supprimera pas le marché IBM-PC car « on ne peut assurer le même service ». Par ailleurs, il apparaît que les revendeurs de micro professionnelle distribuant également du PC 1512 — comme ils ont distribué du PCW 8256/8512 — rechignent à le classer du côté professionnel. La réflexion qui se fait le plus entendre est « je ne peux pas vendre un Amstrad PC 1512 à 6 000 F à côté d'une machine à 40 000... Il n'est pas crédible à ce niveau de prix... il est trop tard pour changer de politique, il aurait fallu plus définir les structures avant de distribuer un tel produit... ».

Résultats : dans l'ensemble, le PC « se vend seul », bénéficiant du boum médiatique et publicitaire que son arrivée à suscité. Le prix très bas pour ce genre de machine professionnelle est un critère déterminant pour l'utilisateur final. Mais un prix bas avec des marges faibles pour le revendeur est une arme à double tranchant : le vendeur est moins motivé pour vendre un ordinateur professionnel comme un ordinateur professionnel...

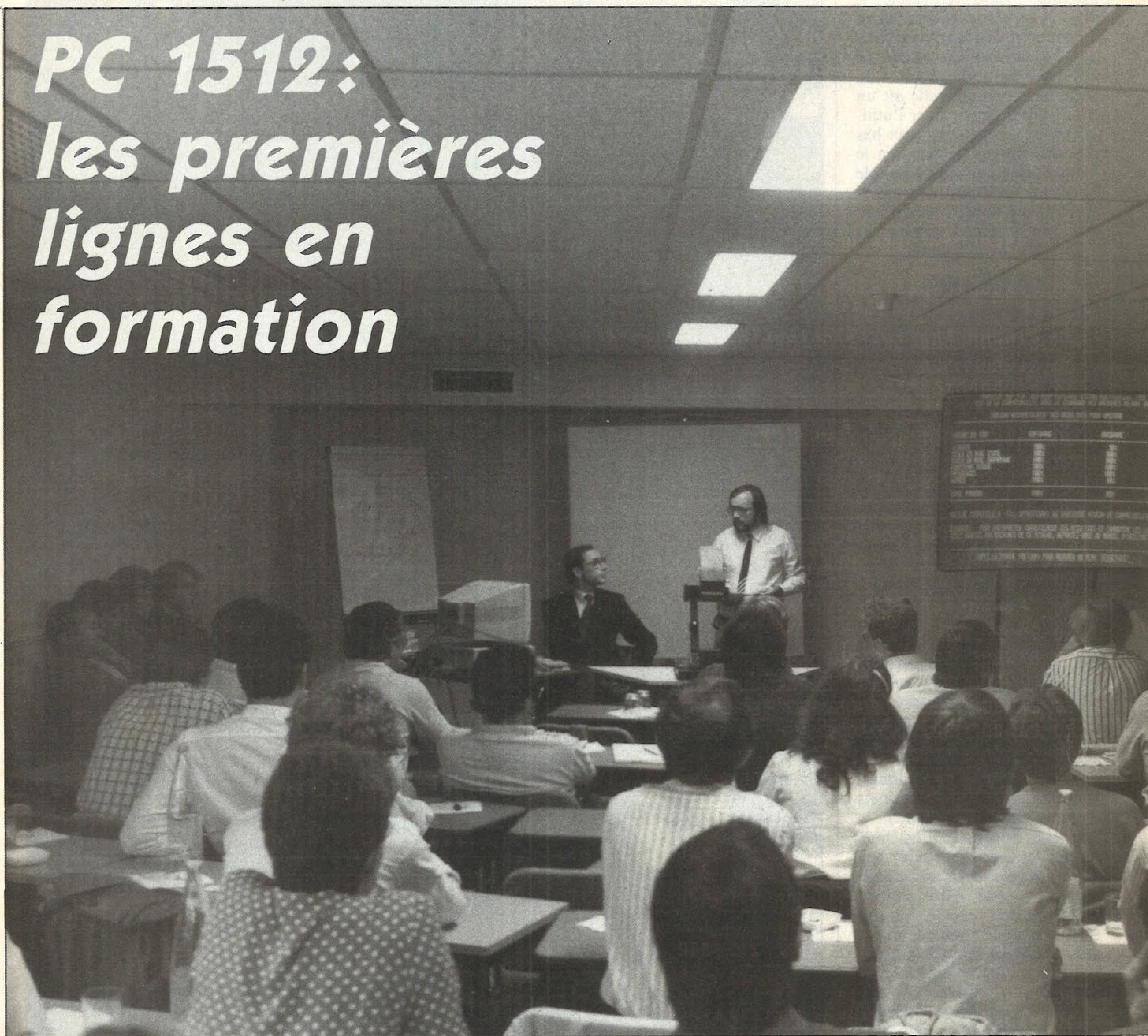
La clientèle

La majorité des magasins « agréés » pour la distribution du PC 1512 possède déjà des carnets de commandes bien remplis : d'une quinzaine pour le revendeur de province à six cent/sept cent commandes pour l'un des plus grands revendeurs parisiens. Nous avons bien entendu essayé de savoir qui achète du PC 1512 et comment. Pour l'instant, les principaux acheteurs seraient une « nouvelle couche de clientèle » qui n'aurait pas acheté de l'IBM-PC ou du compatible à 20 ou 40 000 F. Les autres sont des entreprises. Des revendeurs comme Général, Hyper-CB, Run Informatique, etc. ont ou doivent avoir des contrats avec des sociétés grandes ou modestes. Des contacts sont déjà pris avec ce qu'on appelle des « grands comptes » (banques, collectivités locales, cabinets d'études ou d'assurance...). Amstrad pourrait donc bien réussir son pari de vendre aux entreprises et surtout aux grands comptes ; cette vente s'effectuant non pas comme il aurait été prévisible de s'y attendre, par des revendeurs de type « professionnels » (distribuant jusque-là de l'IBM, Compaq, Olivetti, etc.) mais par des revendeurs, certes importants, mais non « spécialisés ». C'est dans l'ensemble une clientèle « sérieuse » qui recherche à moindre prix la possibilité de faire tourner des applications plus poussées que celles des ordinateurs familiaux ou semi-pro (professeurs, cadres, étudiants en informatique, professions libérales). Des revendeurs de province nous ont parlé d'« une saturation du marché familial » mais d'une « poussée vers des machines à usage à la fois professionnel et familial ». Ce n'est plus la clientèle bien décidée à acheter tel ou tel modèle : la plupart viennent se renseigner, puis pour avoir une démonstration (certains venant même avec leurs disquettes programmes) puis enfin, pour acheter, après réflexion. Certains revendeurs parisiens ont constaté une baisse des ventes de PCW : soit le public est mal informé, soit le produit répond mieux aux besoins de cette « nouvelle couche de clientèle ». Il est encore trop tôt pour réellement le savoir. Certes, il existe aujourd'hui du « clône pas cher » made in Taiwan, sans marque précise. Mais il ne bénéficie pas encore, de l'image de marque d'Amstrad (fiabilité, rapport qualité/prix).
Une clientèle, donc, qui attend patiemment l'arrivée des premières machines en commande.



PC chic, vitrine choc.

DISTRIBUTION POUR PC 1512



PC 1512: les premières lignes en formation

Les 13, 14 et 15 octobre se sont tenues les trois premières sessions de formation au PC 1512 organisées par Amstrad France. (Cf. interview de Ian Weale ci-avant). Image de marque, distribution, conseil, maintenance et formation sont autant de points épineux auxquels un fabricant de micro-informatique doit prêter attention lorsqu'il veut imposer un produit sur des marchés professionnels. Ces premières journées de formation répondaient en partie à ce soucis.

Les futurs revendeurs du PC 1512 doivent désormais obligatoirement suivre un stage de formation Amstrad. A l'issue de la journée, ils reçoivent tous les documents nécessaires à la vente du PC 1512 et le contrat de distribution. Amstrad entend par là donner l'image d'une force de vente formée au produit et donc compétente pour assurer le conseil et la démonstration inhérents



à la vente de matériels professionnels. Les participants aux trois journées de formation ont été sélectionnés parmi le millier de revendeurs qui travaillent régulièrement avec Amstrad. Ce sont donc les cent vingt points de ventes (à raison de deux vendeurs formés par boutique) qui ont été les plus « performants » quant à la vente du PCW et jugés les plus compétents pour vendre du professionnel qui auront la lourde tâche de distribuer les premiers arrivages de PC 1512. En attendant les premiers stocks de PC 1512, Amstrad France a spécialement affrété un avion qui a ramené deux cents machines de Corée. Les détaillants ayant suivi le stage devraient, très prochainement, recevoir « leur » machine de démonstration. Les autres revendeurs devront attendre les prochaines sessions de formation prévues d'ici décembre.

La volonté d'imposer une nouvelle image de marque

Le marché du professionnel nécessite une nouvelle image de marque, autre que celle liée à la fiabilité des matériels : compétence, assistance, service après-vente. L'idée de base est qu'au niveau professionnel on ne vend pas n'importe où, n'importe comment et avec n'importe quel argument. D'où la formation des vendeurs et la mise en place de structures SAV. En plus des accords déjà conclus avec deux sociétés extérieures pour l'établissement de contrats de maintenance « sur site », sous 48 heures et ce, pour 10 % du montant H.T. du matériel ; il existe également la solution du revendeur qui fera son propre SAV après avoir été formé à cette tâche. Il est donc prévu d'instaurer des stages de SAV pour les revendeurs d'ici fin novembre/début décembre.
Par ailleurs, le client qui rentrera chez lui avec sa machine trouvera dans l'emballage deux cartons-réponses : un pour le SAV sur site, l'autre pour la formation. Ce ne sera pas Amstrad qui fera directement la formation mais une société extérieure. Elle coûtera un peu moins de 500 F par jour, portera sur l'environnement de la machine (logiciels de départ et vendus avec le PC 1512) et devrait être lancée début décembre.
Ainsi, au service d'un seul but : vendre du matériel professionnel, Amstrad met en place trois formations distinctes. La firme veut changer d'image et se débarrasser de son étiquette de micro-informatique « familiale ». Souhaitons qu'elle y parvienne.

DOSSIER

DISTRIBUTION POUR PC 1512

Centres de formation, contrats de distribution, services après-vente



Un unique souci, la conquête du marché professionnel

Pour toutes les questions qui concernent la commercialisation du PC 1512 en France, il y a une nouvelle personne à aller consulter à Sèvres : Ian Weale. Depuis le début septembre, c'est lui qui porte la lourde responsabilité de « directeur des ventes du département professionnel ». Nous l'avons rencontré afin de vous donner des éléments officiels de réponses sur les grandes interrogations du moment : stocks, commandes, conditions de distribution, SAV à l'occasion du lancement de la commercialisation effective du 15 novembre.

AMS. MAG. Combien de PC 1512 êtes-vous actuellement en mesure de fournir sur l'ensemble du marché français ?

IW. Au cours de chacun des mois de novembre, décembre et janvier nous fournirons huit mille 1512 par mois. A partir du mois de février ce sera quartoze mille et pour l'instant c'est le chiffre d'approvisionnement mensuel qui est retenu pour la France et pour les mois suivants.

AMS. MAG. Vous lancez la commercialisation effective du 1512 le 15 novembre, cela concerne-t-il également les versions à disques durs ?

IW. Non, ces versions seront lancées à partir de février seulement.

AMS. MAG. Pouvez-vous nous donner une idée du chiffre des commandes que vous avez enregistré jusqu'à présent ?

IW. C'est très compliqué de vous donner un chiffre précis. Disons, d'après mon « pifomètre » que si aujourd'hui l'Angleterre me livrait cinquante mille machines, elles seraient vendues...

AMS. MAG. Donc si je récapitule, entre les 38 000 PC que vous escomptez d'ici février et les —

environ — 50 000 que vous pourriez vendre aujourd'hui, il y a une marge importante : à ce rythme-là vous pensez que votre offre va rejoindre la demande des utilisateurs dans combien de temps ?

IW. D'ici six mois, mettons d'ici le début de l'été 87.

AMS. MAG. Avez-vous comme en Grande Bretagne plus de commandes pour les versions à disque dur ?

IW. Oui, et c'est normal : le PC 1512 est une machine qui s'adresse aux professionnels. Ils préfèrent pour leurs utilisations les versions qui sont tout-à-fait professionnelles : les disques durs.

AMS. MAG. Visiblement cette demande spécifique a été très sous-estimée par Alan Sugar et ses techniciens ?

IW. Ce qui était prévu au départ est effectivement loin d'être la réalité, c'était très difficile de savoir !

AMS. MAG. Ne pensez-vous pas être bientôt gêné par la diffusion en février — seulement — des disques durs ?

IW. Çà évidemment, si je pouvais en avoir dès maintenant, cela irait mieux. Le lancement des disques durs a eu lieu cette semaine en Grande Bretagne (NDLR. Nous étions le 31 octobre le jour de l'interview), mais malheureusement et bien que cela soit tout-à-fait normal, le marché britannique « bouffe » tous les disques durs. Çà je n'y peux rien.

AMS. MAG. En ce qui concerne le PCW : comment se sont comportées les commandes en septembre-octobre ?

IW. Elles ont augmenté d'une manière importante. En fait ce qui a favorisé cette hausse, c'est le bon repositionnement de la campagne de promotion publicitaire vers la machine de traitement de textes électronique. Les personnes qui n'avaient pas compris que nous ne voulions pas positionner le PCW sur le marché de la micro-informatique, mais sur celui du traitement de texte électronique l'ont compris maintenant. Évidemment si en plus les gens se servent du PCW comme un micro avec d'autres applications, tant mieux pour nous, cela fait des achats, mais disons que ce n'est pas notre positionnement principal.

AMS. MAG. Au niveau publicitaire, quand allez-vous commencer à faire une promotion importante autour du PC 1512 ?

IW. D'ici février.

AMS. MAG. Parlons de la distribution maintenant. Vous avez commencé une première série de stages de formation pour les revendeurs en octobre : les avez-vous tous formés, y aura-t-il d'autres sessions et sur quels critères avez-vous choisi les « formés » ?

IW. Bon alors d'abord les gens qui ont été formés en octobre : il s'agit de 120 points de vente (et deux vendeurs par points) choisis parmi le réseau Amstrad existant. Nous avons pris les 120 meilleurs vendeurs de PCW.

AMS. MAG. 120 meilleurs : c'est-à-dire cent-vingt points de vente qui ont vendu combien de PCW ?

IW. Entre 50 et 200. Mais il n'y a pas qu'eux. Les 12 et 13 novembre nous allons en former d'autres et puis il y aura encore une session en décembre. Les cinquante prochains revendeurs dont nous allons nous occuper font également partie du réseau Amstrad, mais en plus c'étaient des gens qui revendaient déjà du professionnel : Olivetti, Compaq, Bull, IBM... En plus de ces cent soixante-dix revendeurs donc, je suis actuellement en contact avec une centaine de revendeurs professionnels exclusivement. J'espère bien qu'ils feront partie de notre réseau d'ici décembre.

AMS. MAG. Est-ce les revendeurs qui sont venus vous voir en vous disant « je veux revendre du 1512 » ou est-ce vous qui êtes allé les voir ?

IW. Non, non. Comme nous les choisissons, c'est nous qui sommes allés vers eux.

AMS. MAG. Pour revendre du PC 1512, est-ce totalement obligatoire de suivre ces journées de formation ?

IW. Oui, tout-à-fait.

AMS. MAG. A la fin des stages en formation vous remettez un contrat de distribution : en signant ce contrat à quoi s'engage le revendeur ?

IW. Bon alors il doit y avoir deux vendeurs formés par point de vente. En présentation le magasin doit avoir au minimum deux PC 1512 dont un relié à une imprimante DMP 3000 et un à une autre imprimante, plus un 8256. Si le détaillant vend par ailleurs du familial, cet étalage minimal doit être à l'écart des autres micros. D'autre part, le magasin doit avoir en démonstration une gamme minimale de logiciels professionnels : Digital Research et Borland pour ne citer qu'eux. Enfin, le revendeur doit s'engager à avoir un stock minimal pour satisfaire à la demande...

AMS. MAG. Cela risque de lui poser des problèmes dans les mois qui viennent !

IW. Écoutez, à partir du 15 novembre on lance la commercialisation : les stocks minimaux seront disponibles. Évidemment plusieurs dizaines de PC d'un coup çà ne sera pas possible.

AMS. MAG. Allez-vous signer des contrats de distribution avec la grande distribution ou avec la VPC ?

IW. Non. Du moins non pas pour le moment et certainement pour un temps qui sera assez long. C'est simple on vend maintenant un produit « pro » avec tout ce que cela veut dire : lieu de vente « pro », accueil « pro », SAV « pro ». Je ne veux pas vendre des boîtes : si on est distribué par Auchan, Auchan va vendre des boîtes. Çà va pour des petits pois parce qu'il n'y a rien d'autre à faire qu'ouvrir la boîte et les manger mais avec un PC çà n'est vraiment pas pareil. Et pour la VPC c'est pareil : le jour où La Redoute me dit qu'elle est prête à vendre avec un suivi professionnel, je vends avec La Redoute.

AMS. MAG. pourtant Alan Sugar souhaitait vendre le PC aux États-Unis à travers la grande chaîne de magasins Sears (ce qu'il n'a pas réussi d'ailleurs) ?

IW. Oui, mais le marché français n'a rien à voir avec le marché américain. Ici dans un premier temps nous souhaitons être sélectifs. Mis à part La Camif, mais parce que c'est la vente aux professeurs.

AMS. MAG. Quel accueil font les « grands comptes » au 1512 ?

IW. Excellent. Je peux vous dire que sur les cinquante plus grosses sociétés françaises, au niveau du chiffre d'affaires, quarante ont déjà demandé à tester le 1512 et d'ici la fin du mois de novembre, mettons avant Noël deux ou trois « supers grosses » sociétés — connues de tout français — auront commandé des quantités pharamineuses de 1512.

AMS. MAG. Comment va se passer le SAV ?

IW. Il y aura trois possibilités : soit à l'achat il faudra souscrire un contrat d'entretien équivalent à 10 % du montant de l'achat. (Ce contrat garantira la maintenance sur site, et les réparations seront faites par deux sociétés AMTI et ATM). Soit le revendeur pourra proposer un contrat d'entretien sur site lui-même soit enfin l'acheteur bénéficiera de la garantie constructeur habituelle.

AMS. MAG. Allez-vous vous occuper de la formation du public ?

IW. Nous allons agréer environ une vingtaine de centres de formation Amstrad sur toute la France avec une initiation au maniement des machines et à l'emploi de l'environnement Gem plus des systèmes d'exploitation. C'est tout juste entrain de se mettre en place.

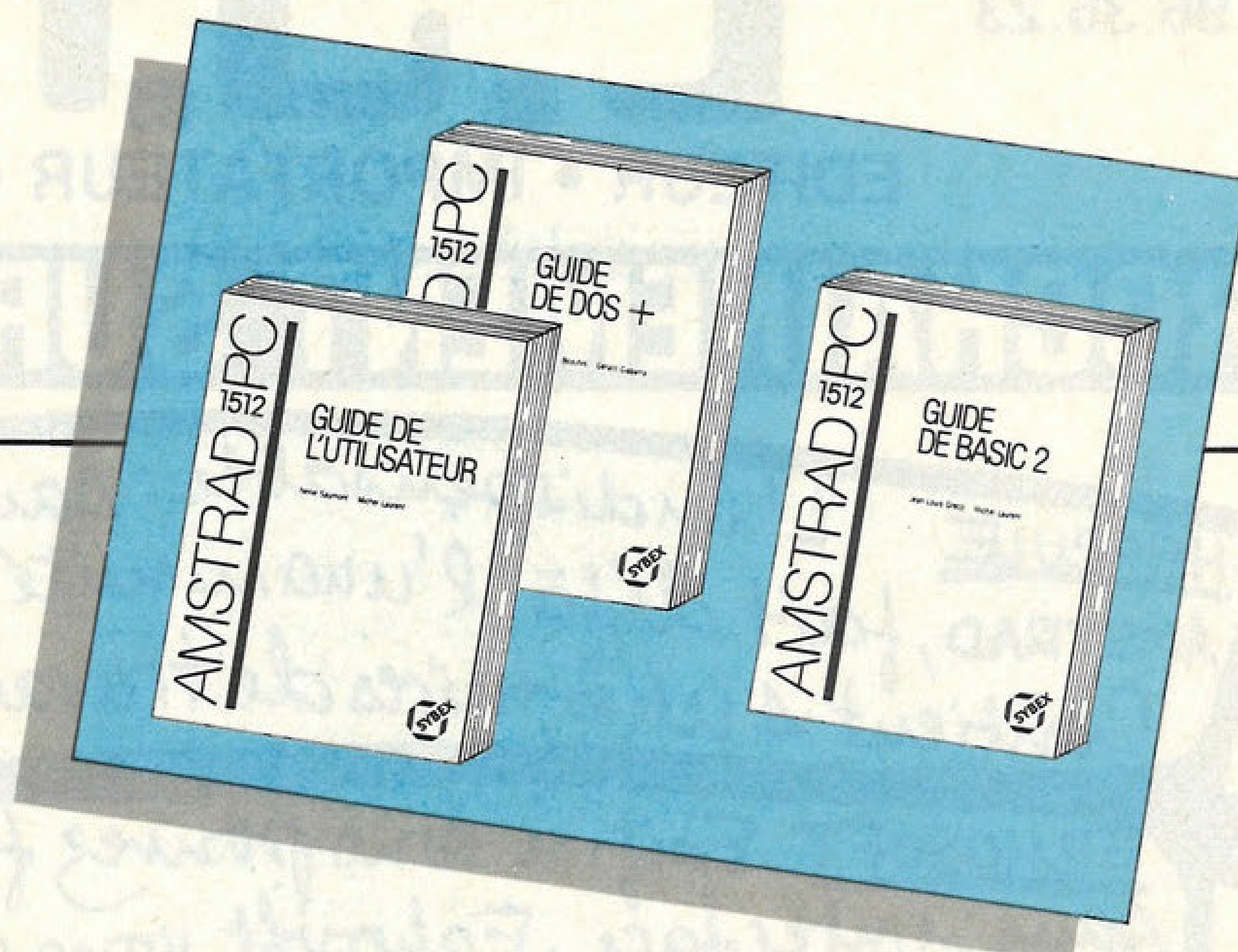
AMS. MAG. Pour conclure : quel est le marché que vous allez devoir conquérir, ou encore quel est le domaine pour lequel vous travaillez le plus en ce moment ?

IW. C'est celui des entreprises, sans aucun doute. Nous souhaitons prendre une part importante du marché des 300 000 machines IBM en entreprise aujourd'hui. Nous nous sommes fixé 150 000 machines vendues au cours de la première année d'exploitation. Évidemment, cela ne veut pas dire que nous allons prendre 50 % du marché des entreprises, sur ces 150 000 nous allons vendre au familial : professions libérales, cadres ou même PME-PMI, mais je dirai que nous connaissons bien ce marché-là et que nous y ferons forcément nos ventes ; non le gros effort est à faire auprès des entreprises. Pas pour prendre 50 % de ce marché des 300 000 mais pour l'élargir. Pour que le parc PC compatible grossissent notablement.

Propos recueillis par
Mireille Massonnet

POUR LE NOUVEL AMSTRAD PC 1512

SYBEX A CONÇU TROIS GUIDES INDISPENSABLES



MILLIMÈTRE ÉVREUX 32.33.10.90

Pour aider l'utilisateur à découvrir la configuration de son ordinateur et la manipulation de ses logiciels.

AMSTRAD PC 1512
GUIDE DE L'UTILISATEUR

Par Nellie Saumont et Michel Laurent
200 pages environ ***128 F***

Le chapitre 1 présente la configuration de l'Amstrad, ses différents composants ; l'unité principale, le clavier, le moniteur, la souris, les périphériques supplémentaires, les logiciels.
Le chapitre 2 explique comment installer les différents éléments, effectuer correctement les connexions, mettre l'ordinateur en route et réaliser des copies de sauvegarde des disquettes système. On y trouve également un rappel des précautions à prendre pour la manipulation des disquettes.
Le chapitre 3 entre dans le vif du sujet en abordant l'utilitaire GEM et ses caractéristiques ; le rôle du bureau électronique dont les icônes sont sélectionnées à l'aide de la souris et l'emploi de fenêtres.
Le chapitre 4 traite des techniques générales de manipulation de fichiers et de dossiers.
Le chapitre 5 concerne l'utilisation de MS DOS et de DOS PLUS. Il propose un résumé des commandes de ces deux systèmes.
Le chapitre 6 aborde l'utilisation de BASIC 2.
Les chapitres 7 à 11 étudient respectivement en détail les logiciels GEM Draw, GEM Graph, GEM Paint, GEM Wordchart et GEM Write.
Le chapitre 12 décrit quelques logiciels dont la compatibilité a pu être testée.

Le livre de référence pour tirer le meilleur parti des spécificités du BASIC de l'Amstrad PC.

AMSTRAD PC 1512
GUIDE DE BASIC 2

Par Michel Laurent et Jean-Louis Gréco
350 pages environ ***128 F***

Ce livre répertorie, commente et illustre chacune des commandes et fonctions de Basic 2. Un grand nombre de programmes d'application permettent de découvrir la richesse et les multiples possibilités de ce langage.

Grâce à une méthode d'apprentissage progressif, l'utilisateur pourra immédiatement mettre en application les connaissances acquises pour aborder sans difficulté les aspects plus complexes de la programmation (multi-fenêtrage, graphisme, routines de tri, gestion de fichiers).

Indispensable à tous les utilisateurs qui veulent tirer le meilleur parti de l'Amstrad sous DOS plus.

AMSTRAD PC 1512
GUIDE DE DOS PLUS

Par Pierre-Marc Beaufils
200 pages environ ***128 F***

Ce livre est composé de deux parties. La première présente les notions indispensables à l'utilisateur d'un système d'exploitation : l'utilisation des disquettes, les interactions entre le système d'exploitation et le matériel, les relations entre le système d'exploitation et les programmes d'application, l'interface utilisateur et les échanges d'informations entre ces différents éléments. Après cette introduction "théorique", une présentation détaillée et illustrée d'exemples des principales commandes permet au lecteur débutant d'assimiler rapidement les bases indispensables à l'utilisation des programmes d'application.

La seconde partie présente sous la forme d'un manuel de référence l'ensemble des commandes de DOS plus par ordre alphabétique. Tous les paramètres des commandes sont détaillés et un exemple d'utilisation de chaque commande est donné.



SYBEX EST PRÉSENT
A AMSTRAD EXPO
La Villette, stand B4

Nos livres et logiciels sont également en vente à notre siège social : 6/8 impasse du Curé 75018 Paris (Ouvert de 9 heures à 17 heures). Tél. (1) 42.03.95.95.

BON DE COMMANDE

à renvoyer avec votre règlement à SYBEX, 6/8, impasse du Curé 75018 Paris

☐ OUI, adressez-moi les ouvrages dont j'ai coché les titres ci-dessous :

☐ **AMSTRAD PC 1512, GUIDE DE L'UTILISATEUR** (Réf. 0237) au prix unitaire de **128 F**

☐ **AMSTRAD PC 1512, GUIDE DE BASIC 2** (Réf. 0235) au prix unitaire de **128 F**

☐ **AMSTRAD PC 1512, GUIDE DE DOS PLUS** (Réf. 0236) au prix unitaire de **128 F**

J'ajoute les frais de port : ....F
(Pour 1 livre : 14,60 F ; 2 à 4 livres : 21 F)

Total à régler : ....F

☐ Je règle par chèque bancaire ou postal ci-joint la somme de................F

☐ Je règle avec ma carte bleue n° :

Date d'expiration

Je recevrai une facture acquittée avec mon colis.

☐ OUI, envoyez-moi votre catalogue général gratuit.

Nom : .... Prénom : ....
Société : .... Fonction : ....
Adresse : ....
C.P. : .... Ville : ....
Tél. : .... Date : ....
Signature :

AM 3.12

55, rue du Tondu
33000 BORDEAUX
Tél. : 56.96.35.23

E.S.A.T.



EDITEUR • IMPORTATEUR • DISTRIBUTEUR

PROCHAINEMENT SUR VOS ECRANS...

HERCULE L'indispensable sauvegarde des disquettes sur AMSTRAD, fait déjà l'unanimité chez tous ces possesseurs. Contient 4 utilitaires de travail : 250 Francs Disque.

ECHOSOFT. Enfin vous pouvez faire parler tous vos jeux sans interface. Echosoft vous permet de reproduire par digitalisation vocale, toute source musicale sur Cassette. Contient trois programmes dont un synthétiseur électronique informatisé, un générateur de son, utilisé par les musiciens pour réaliser les musiques ou les bruits de vos jeux au Hit-Parade. Cassette: 295 F - Disque: 395 F

PSYCHOTEST. Un véritable test d'intelligence sur AMSTRAD. A jouer en famille ou seul contre l'ordinateur. Cassette: 100 F - Disquette: 135 F.

MEPHISTO. Un transfert de logiciel de Cassette sur disquette, Standard ou sans-en-Têtes, et Complètement automatique. Vraiment performant! Cassette: 150 F - Disquette: 185 F

MULTIFACE. Une carte d'interruption pour sauvegarder tous vos programmes, une fois mis en mémoire. Permet de visualiser la mémoire et les registres, à tout moment.

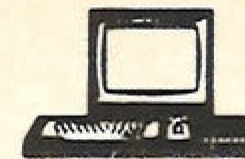
SOURIS et STYLO PCW. Donnez un look de 16/32 bits à votre AMSTRAD PCW + interface
Souris + interface : 1.400 F
Stylo : 830 F.

TOUTE LA GAMME DES PRODUITS PRIDE UTILITIES (Fido-Oddjob-Printer-Pac-Transmat-Super sprites) ET SEMAPHORE-TASMAN (Tasword-Masterfile-Tascopy-Taspell) POUR NOËL, UN SCANNER SUR DMP 2000

VOUS AVEZ REALISÉ DE BONS PROGRAMMES,

CONTACTEZ-NOUS.

DIFFUSION DANS TOUTE L'EUROPE, et OUTRE-MER



Sapiens : voici les auteurs

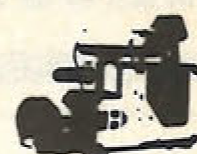
Ils sont trois, ont 24 et 19 ans et viennent d'achever leur œuvre : Sapiens. Et puis maintenant ils sentent « comme un vide dans leur vie » (ben tiens !), ils en seraient presque à s'embêter, alors au hasard de leurs déambulations tristes et presque sans but, ils sont passés nous voir à la rédaction.

Le pire dans tout ce que je viens de vous dire, c'est que c'est vrai : les pauvres, ils viennent d'achever un « maître » logiciel et au lieu de pavoiser, d'exulter de fierté, les voilà qui s'embêtent ! Une chose est donc certaine : ils sont très modestes.
Ils : Didier Guillon, 24 ans, son frère Olivier Guillon 19 ans et leur copain Gilles Soulet 19 ans à qui l'on doit toute la musique. Tous les trois encore à la fac, ils ont commencé leur deuxième "best" (le premier c'était « 5e Axe ») en janvier 1986. Mais l'idée datait de plus longtemps : du moins celle du scénario. Après ils ont mis en commun toute leur expérience de programmation pour réaliser le meilleur jeu d'aventure de cette rentrée 86. « On voulait deux choses, explique Olivier, d'une part que le personnage se déplace réellement dans le paysage, d'autre part supprimer la recherche du vocabulaire que va enfin comprendre l'ordinateur ». D'où l'emploi du calcul fractal et celui des menus déroulants.
Évidemment je vous dis « d'où l'emploi... » et cela vous semble très simple, mais ce n'est pas du tout le cas. Pour parvenir à leurs buts, Didier, Olivier et Gilles se sont crées leur propre Assembleur, « en travaillant tout sur Mo 5, le 6809 étant plus facile à manipuler que le Z 80 » ; ils se sont crées leurs propres utilitaires de dessin et de musique. Pour les versions Amstrad il leur a fallu transmettre directement le programme code depuis le Mo 5, et toute la partie sonore depuis un Commodore 64.

Et puis ils ont travaillé comme des fous, tout seuls, tous les trois. Quand ils ont enfin pu estimer leur œuvre terminée (ils sont très exigeants avec eux-mêmes), ils en ont envoyé une disquette à Laurent Weill, tout simplement. Ils n'avaient jamais travaillé dans les locaux de Loriciels, c'est-à-dire avec l'aide d'autres programmeurs. Laurent Weill a dû dire "OK" ou quelque chose d'approchant, et les voilà tous les trois devenus les auteurs d'un futur best-seller.

Alors évidemment se pose maintenant pour eux la question de l'avenir. Mis à part le « vide effroyable » (dixit Didier) engendré par la fin de leur travail, ils se demandent s'ils ne pourraient pas par hasard se mettre à vivre complètement de leurs productions. Mais comme le dit Gilles « est-ce qu'on peut encore penser aujourd'hui qu'une petite boîte va pouvoir vivre du jeu sur micro-ordinateur ? Ce n'est pas sûr ». Alors que faire ?
Pour notre part et devant les nombreuses qualités de Sapiens, nous espérons que ce jeu va battre des records de vente, leur faire gagner « plein de sous » et leur permettre ainsi de pouvoir concrétiser certains espoirs. Cela serait trop bête de voir une nouvelle fois tant de matière « grise » enfermée faute de moyens, ou faute d'un peu de confiance de la part des plus « vieux ». En attendant, nous partageons tous un regret : que Sapiens n'ait pas eu droit à un « Tilt d'Or ».

M.M.



AMSTRAD EN ESPAGNE : "INCREIBLE!"

La micro-informatique espagnole est en pleine folie ! Amstrad y fait un véritable malheur. Du particulier à l'entreprise, "Amstrad España" a "raflé" l'essentiel du marché. Au dernier "Sonimag" (un genre de "Festival du Son" et de "Sicob" mélangés), le stand Amstrad occupait tout un étage ! Une excellente occasion de mesurer l'ampleur du phénomène...



L'Espagne actuelle est en pleine effervescence. Pays jeune, elle se passionne pour toutes les techniques modernes, en particulier celles liées à l'électronique. L'explosion du marché des ordinateurs domestiques en est le signe évident. Encore quasiment inexistant il y a trois à quatre ans, il représentait déjà plus de 250.000 pièces vendues en 1985 et devrait tout simplement plus que doubler cette année (source : Amstrad España) !

Toutes les catégories d'utilisateurs sont sous le charme binaire de ces petites machines : aussi bien les particuliers (aisés...) et surtout les jeunes, bien sûr, que les professionnels, artisans, commerçants et PME. Peut-être encore plus que chez nous, le "micro" ostensiblement installé à la vue des clients et visiteurs, devient un signe extérieur de dynamisme, très à la mode dans l'économie espagnole à l'heure de son entrée dans le Marché Commun.

Il semble que d'emblée, Amstrad se soit taillé la part du lion dans le gâteau de la micro-informatique. Selon leurs promoteurs, les produits Amstrad couvriraient près de 80 % du marché ! Un quasi-monopole... Les principales "miettes" iraient à Sinclair (même importateur...), MSX (effectivement faiblement représenté à Sonimag), Commodore... et les autres (Sharp, etc...).

Un phénomène explosif

La très belle performance des ordinateurs Amstrad repose sur le dynamisme et le savoir-faire de leur importateur, le groupe Indescomp. Ses dirigeants ont parfaitement su pressentir les aspirations de leurs compatriotes et contrôler l'implantation de leurs produits, de l'importation à la distribution (chaîne de boutiques "Chips ñ tips"), en passant par les logiciels.

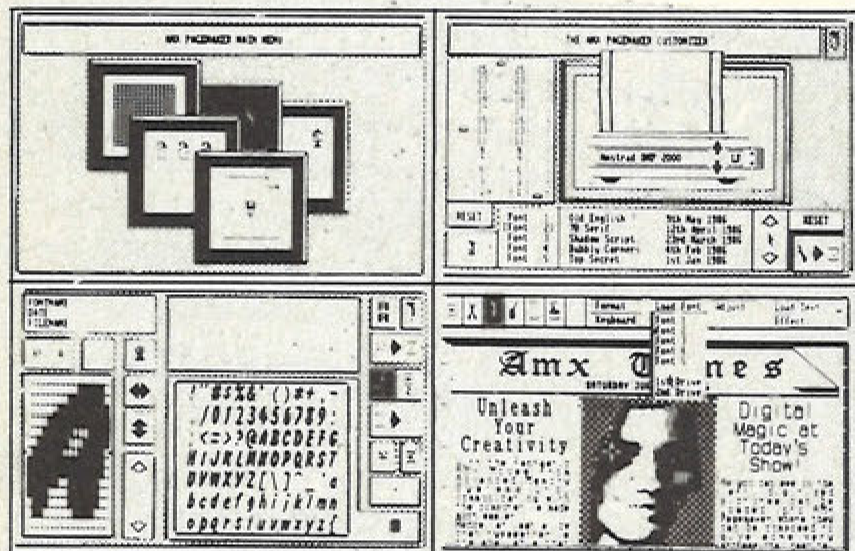
En effet, Amstrad España a su s'attacher la

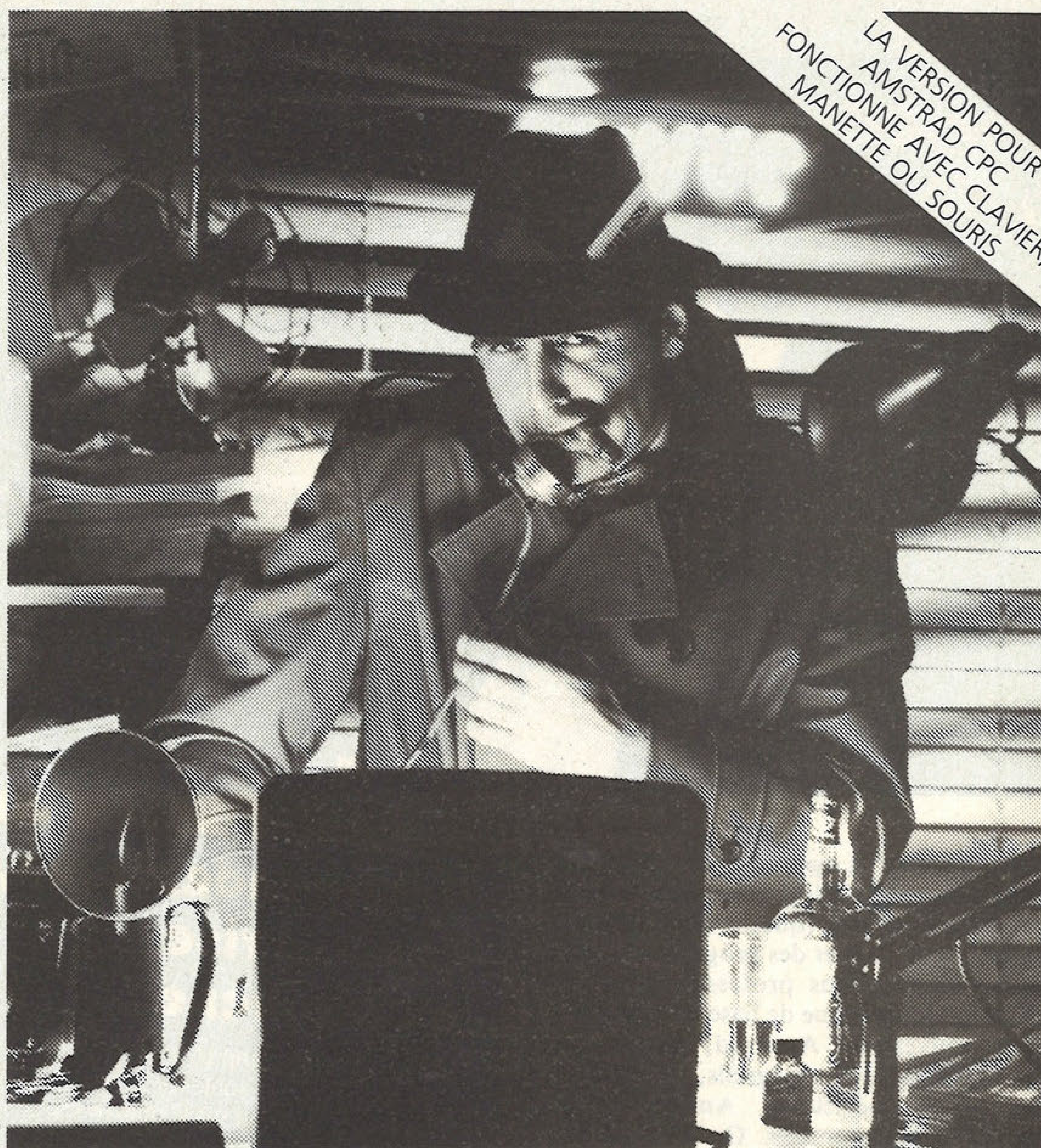
Lorsque la presse anglaise emploie des mots tels que «phénoménal», «marquant», «idéal» et «avantageux», c'est qu'elle a, de toute évidence, découvert quelque chose de très spécial. Mais lorsqu'il s'agit d'un produit qu'elle connaît déjà parfaitement, alors cela doit être quelque chose de vraiment spécial. La raison de son enthousiasme C'EST L'AMX PAGEMAKER - un logiciel révolutionnaire -qui permet la réalisation de journaux, affiches, prospectus, notices, communiqués - en fait, tout ce qui a trait au texte et aux graphismes et cela avec une qualité professionnelle extraordinaire.

C'est un système intégré pour la conception de graphismes et de traitement de texte. Les graphismes sont en temps réel - avec défilement rapide de haut en bas et inversement pour un format de page A 4 -et utilisent le Mode 2, la résolution graphique la plus fine sur ordinateurs AMSTRAD CPC.

VOTRE ATTENTION S.V.P.

Vous pouvez écrire le texte directement sur écran à l'aide des 16 types de caractères fournis ou dessiner votre propre modèle de caractères, au choix; vous pouvez charger la machine avec n'importe quel fichier ASCII ou fichier de traitement de texte, à partir de programmes tels que : Tasword, Amsword, Maxam, ou Protext, avec formattage complètement automatique du texte sur l'écran pendant le chargement.





LE PROGRAMME QUI FAIT LA UNE DES REVUES.

Les fonctions de traitement de texte comprenant le centrage, la mise en forme et la justification du texte sont disponibles. Est inclus un contrôle complet de la résolution d'image pour le texte et les graphismes ainsi qu'un système d'interlignage.

UN PROGRAMME EXTRA

Il offre des possibilités extraordinaires pour le dessin, le spraying et la peinture en utilisant soit les modèles fournis ou réalisés par vos soins . Un programme de conversion d'écrans permet que des écrans créés en Mode 1 et 0 soient utilisés dans le Pagemaker. Sont inclus dans le système les fonctions couper et coller, transcription, déplacements, rotations, dimensionnements, ainsi qu'un ZOOM fantastique.

L'écran vous permet de visionner trois pages de format A 4 à tout moment avant que le travail soit sorti sur une gamme importante d'imprimantes telles que : Amstrad DMP 2000, Epson FX/RX/LX/LQ, Canon PW 1080, Kaga KP 810, Mannesman Tally MT-80+, Seikosha SP-1000 A, Star Delta, Star SGLO ou toute autre, compatible avec le matériel décrit ci-dessus.

L'AMX Pagemaker nécessite : a) l'Amstrad CPC 6128 ou b) l'Amstrad CPC 664 + 64 K minimum d'extension Ram ou c) l'Amstrad 464 + 64 K + un lecteur de disquettes (cartes d'extension DK'tronics, Vortex ou compatibles).

Laissons le dernier mot à la presse :
* Le Pagemaker est phénoménal - il est propice à la création lorsque l'on souhaite avoir du texte et des graphismes -notices, affiches, prospectus, communiqués, feuillets. Ce programme qui était du domaine des micros 16-bit jusqu'à maintenant est devenu accessible à un prix vraiment avantageux».

L'AMX, MAGAZINE MAKER :
Nous avons pensé qu'il était
temps de vous introduire à l'image

C'est une combinaison entre l'AMX PAGEMAKER et le DIGITALISEUR VIDEO AMX. En utilisant n'importe quelle source vidéo qui fournit un signal combiné et le digitaliseur, les images envoyées à partir d'une caméra ou d'un poste de télévision peuvent être converties en images graphiques sur l'Amstrad. Puis elles peuvent être utilisées par l'AMX Pagemaker pour illustrer des périodiques ou des bulletins. Le digitaliseur est connecté à la borne d'extension et balaye une image complète en 5 secondes seulement.

Un programme spécial de dumping de l'imprimante est inclus dans la disquette. Il est spécialement conçu pour produire rapidement des images correctement proportionnées avec un minimum de halo ce qui donne une reproduction très nette de l'image.

* «Educational Computing» Janvier 1986.
★ Ces prix sont des prix conseillés.

Les caractéristiques de ce système de digitalisation sont les suivantes :
- Résolution : 256 par 256 points
- Un convertisseur 10 bit A/D qui donne 32 tons gris en sortie
- Aucune source d'alimentation externe n'est requise.

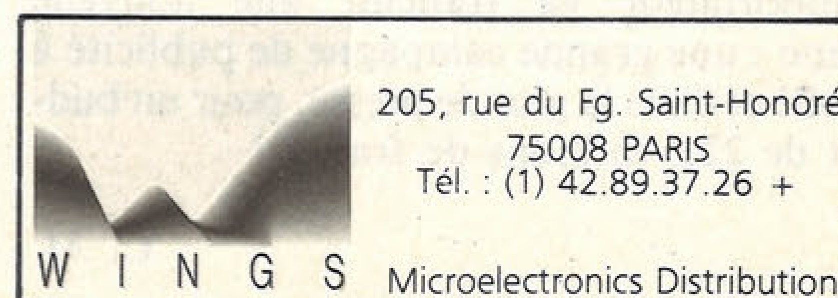
Ce système est pour vous l'occasion de vivre la véritable révolution qui s'opère dans le domaine de la publication électronique.

Le prix de l'AMX PAGEMAKER est de seulement 550 F TTC ★ ; les programmes sont fournis sur disquette 3" ainsi qu'un manuel d'utilisation illustré en français; le prix du DIGITALISEUR AMX est de 1 040 F TTC ★ et comprend les programmes sur disquette 3". L'AMX MAGAZINE MAKER (comprenant le Pagemaker AMX et le Digitaliseur AMX) est au PRIX DE 1 475 F TTC ★.

DEMANDEZ DES AUJOURD'HUI, CHEZ VOTRE REVENDEUR

AMX PAGEMAKER

DISTRIBUTION EXCLUSIVE EN FRANCE



205, rue du Fg. Saint-Honoré
75008 PARIS
Tél. : (1) 42.89.37.26 +
Microelectronics Distribution



collaboration de "Logic Control", première société espagnole de logiciel et de systèmes micro-informatiques (quatre cents personnes), pour développer des programmes spécifiques (applications professionnelles) et adapter la bibliothèque de base en espagnol. Pour le nouveau PC Amstrad, outre les six mille logiciels IBM espagnols, deux cents programmes spécifiques Amstrad sont d'ores et déjà disponibles. On y trouve des programmes de jeux, bien sûr, mais aussi beaucoup d'applications professionnelles qui n'ont rien à envier à celles que l'on peut trouver chez nous.

Côté produits, la gamme Amstrad diffusée en Espagne est identique à celle que nous connaissons : CPC 464, CPC 6128, PCW 8256 et PCW 8512. Par contre, les prix pratiqués sont sensiblement supérieurs aux prix français : respectivement 3.360 F, 4.760 F, 7.280 F et 8.400 F, avec un moniteur monochrome.

Quant au nouveau PC compatible IBM, il est commercialisé à partir de ce mois par mille cinq cents points de ventes du réseau Amstrad.

Comme ailleurs, le "phénomène" Amstrad s'accompagne d'un boom de la presse spécialisée. Trois titres se disputent les faveurs des fans : un hebdo, "Microhobby Amstrad", le plus diffusé et deux mensuels, "Tu Micro" et "Amstrad User" publiés par le groupe Indescomp.

La folie Amstrad n'est sûrement pas prête de se calmer, puisque pour la fin de l'année l'importateur va franchir une nouvelle étape : une grande campagne de publicité à la télé et dans la grande presse, pour un budget de 22,5 millions de francs !

C. M.

Grupo Indescomp, l'entreprise phénomène

Le Groupe Indescomp et son Président, José Luis Domingues, sont les artisans de la domination Amstrad sur le marché espagnol. Nous avons rencontré Lola Gonzalez, chef du marketing et responsable de la communication pour le groupe.

Amstrad Magazine : de quoi se compose le groupe Indescomp ?

Lola Gonzalez : notre groupe couvre plusieurs activités. L'importation, d'abord, avec Amstrad España, qui concerne les ordinateurs Amstrad et Sinclair, mais aussi maintenant la hifi et la vidéo Amstrad, qui démarrent très fort. La distribution, avec notre chaîne de magasins "Chips n tips". La presse, avec "Amstrad User" et enfin l'édition de logiciels avec "Microbyte".

A.M. : votre entreprise a connu une croissance particulièrement rapide...

L.G. : oui, tout-à-fait ! Nous avons démarré en octobre 1984 et aujourd'hui nous employons déjà 109 personnes... Fin 85, nous avions déjà vendu 200.000 ordinateurs.

A.M. : justement, actuellement, qu'est-ce que représente Amstrad España ?

L.G. : en 1985, nous avons réalisé un chiffre d'affaires de 310,4 millions de francs et pour 86 nous prévoyons d'atteindre 750 millions de francs.

A.M. : ... et pour 87 ?

L.G. : nous n'avons pas encore établi de prévisions précises, mais le marché étant loin d'être saturé, nous pourrions encore doubler notre chiffre d'affaires. Nous attendons aussi beaucoup de l'implantation des produits hifi et vidéo car notre marché est encore en pleine expansion dans ce secteur.

Sonimag 86 : l'étage Amstrad !

Le Salon Sonimag de Barcelone, c'est un peu la synthèse de notre Festival du Son et de notre Sicob. Chaque année, en septembre, la hifi, la vidéo (matériels et films), la télévision (postes et systèmes de réception satellite en plein boom cette année !), les sonos professionnelles, les jeux de lumières, instruments de musiques électroniques, et matériels radio-amateurs, côtoient les ordinateurs domestiques. C'est la plus grande manifestation de ce type en Espagne qui attire de nombreux exposants et visiteurs étrangers. Dans un décor style Palais des Expositions de la Porte de Versailles à Paris, Sonimag regroupe 238 exposants sur 22.000 mètres carrés.

Pour sa 24e édition, Amstrad a fait très fort, puisque son stand occupait à lui seul un étage complet d'un des halls. Une bonne moitié de sa surface était occupée par la présentation et la démonstration des célèbres CPC et PCW. Le centre du stand était réservé à la hifi et la vidéo et le reste était occupé par la gamme Sinclair. Une foule épaisse et bruyante, très jeune dans l'ensemble, s'est pressée sans relâche devant les appareils en démonstration permanente. Un spectacle impressionnant, mais finalement habituel en de telles occasions, qui consacra, une fois de plus, la réussite populaire des produits Amstrad !

ON AERE

DISQUETTE DISPONIBLE

EXPLORATEUR 3

Auteur : Michel Gros

EXPLORATEUR 3 vous ouvre de nouveaux espaces. D'une très grande simplicité d'emploi, il génère selon vos désirs une infinité de paysages, du plus accidenté au plus régulièrement ordonné. A partir d'une surface, vous pouvez tout faire : raser des montagnes, élever une citadelle au bord d'une falaise, sculpter l'île déserte de vos rêves secrets, ou lancer dans l'espace les formes pures d'une construction mathématique : tout est possible. Mieux encore, EXPLORATEUR 3 vous offre le plaisir unique de voyager au cœur de vos paysages en trois dimensions, comme si vous y étiez, et de prendre des "photos".

TENSIONS

Auteur Régis Willm

Tensions est un jeu de poker graphique animé, riche d'un choix de six joueurs aux stratégies différentes et d'une stripteaseuse au déhanché incendiaire...

DISPONIBLE CASSETTE ET DISQUETTE





HARRY & HARRY

Auteurs :
J.M. Menou
J. Robson

Vous quittez comme chaque matin votre modeste appartement de Hiklass Building. Votre mission : acheter le journal ! Soudain, deux types bondissent d'une caisse et vous assomment en hurlant : "On a l'prof".

Vous voici devenu le héros involontaire d'une affaire criminelle dans le Los Angelès mythique des années 30.

Remarquablement illustré par des plans choc ainsi qu'un film noir de la meilleure veine, grouillant de portraits inquiétants ou charmeurs, animé avec humour par des dialogues pris sur le vif, HARRY et HARRY est un jeu d'aventure au scénario digne des meilleurs thrillers américains. Il se déguste comme un livre et se vit comme un film.

DISQUETTE DISPONIBLE

ERE INFORMATIQUE

UNE ÈRE D'AVANCE

Distribution FRANCE. 48.97.44.44.
Télex : 232372F

1, bd Hippolyte Marquès 94200 Ivry s/Seine. tél. 45 21 01 49
Télex EREINFO 261041F



ocean

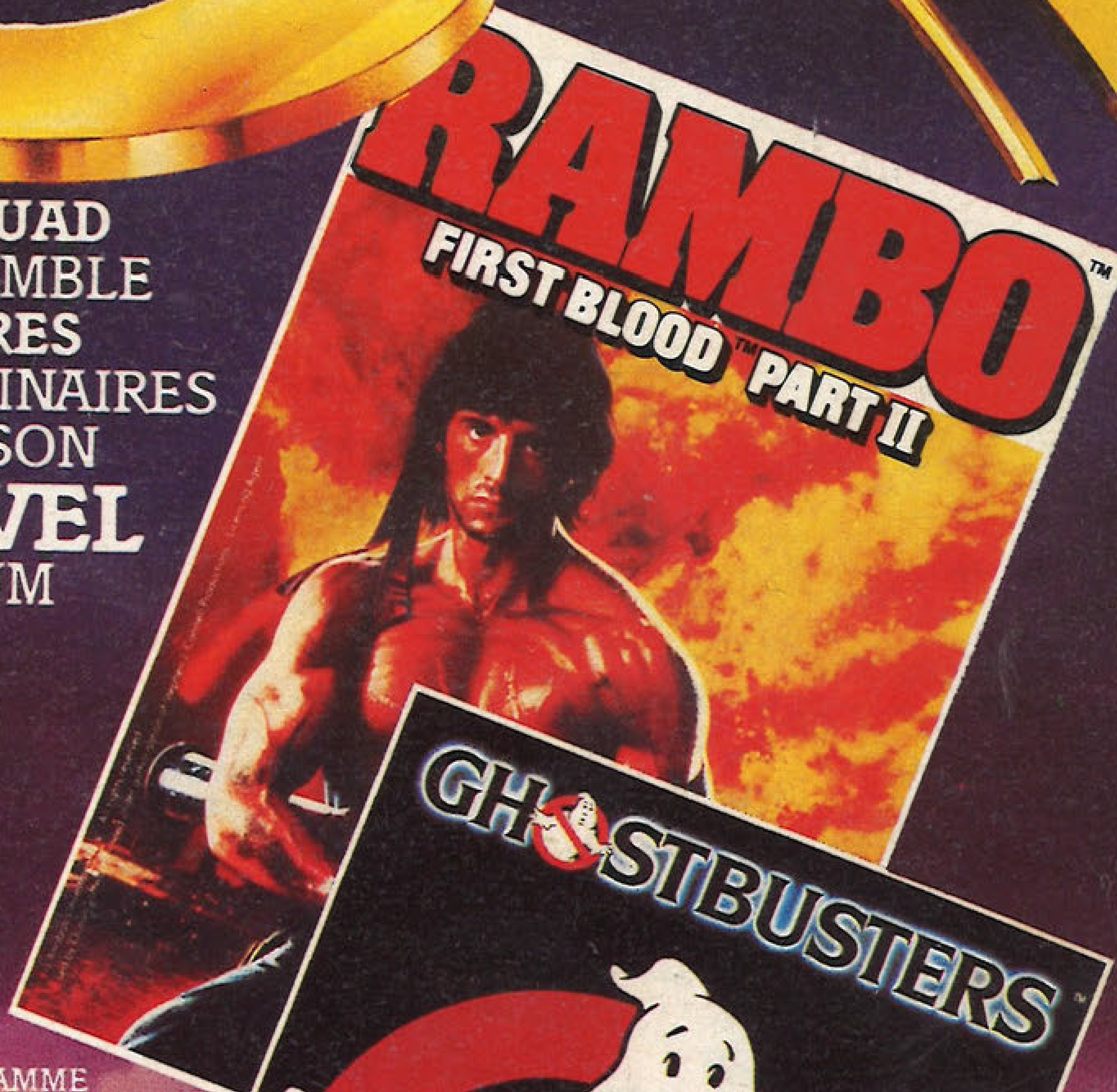
DIGITAL INTEGRATION

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE

They sold a MILLION #3



HITSQUAD
A RASSEMBLE
4 TITRES
EXTRAORDINAIRES
DANS SON
NOUVEL
ALBUM





AU PROGRAMME
UN JEU D'ART MARTIAL,
UN COMBAT DANS LA JUNGLE,
UN COMBAT AERIEN,
ET BIEN SUR
UNE CHASSE AUX
FANTOMES!!
DISPONIBLES DANS
UN FABULEUX
ALBUM POUR
AMSTRAD,
COMMODORE
ET
SPECTRUM.



CHEZ TOUS LES BONS
REVENDEURS DE LOGICIELS

The Hit SQUAD

LES MEILLEURS
PARMI LES MEILLEURS

The Hit SQUAD